DARKWOOD MONITOR

Intervista a Ferri

Zagor come un romanzo

Ricordo di Michele Pepe

2

FERRIG.

COME ISCRIVERSI ALLO

ZAGOR CLUB

QUOTA ASSOCIATIVA PER L'ANNO 1997:

LIRE 50.000

L'IMPORTO VA VERSATO SUL CONTO CORRENTE POSTALE

N. 94461001

INTESTATO A:

ZAGOR CLUB

VIA CAVE DI PIETRALATA, 14 - 00157 ROMA

CIASCUN SOCIO HA DIRITTO A RICEVERE:

- LA TESSERA PERSONALIZZATA
- TRE NUMERI DELLA RIVISTA

"DARKWOOD MONITOR"

- UNA COPIA DEL VOLUME

"ZAGOR INDEX 1-100"

DI ANGELO PALUMBO E STEFANO PRIARONE,
ED. PAOLO FERRIANI EDITORE

I SOCI DELLO ZAGOR CLUB GODONO INOLTRE DELLE SEGUENTI AGEVOLAZIONI

- **Glamour International Production** - Via A. Doni, 28 - 50144 Firenze. Tel. 055/352450 (15% di sconto sull'intero catalogo).
- **Edizioni d'Arte Lo Scarabeo** - Corso Svizzera, 31 - 10143 Torino. Tel. 011/7716568 (15% di sconto sull'intero catalogo).
- **Editoriale Mercury** - Via G. Marconi, 6 - 40017 San Giovanni in Persiceto (BO). Tel. 051/6810710-6810003 (20% di sconto sull'intero catalogo).
- **Associazione Culturale "Alex Raymond"** - Corso Susa, 31- 10098 Rivoli (TO). Tel. 011/9561281 (20% di sconto sull'intero catalogo).

"DARKWOOD MONITOR"

Organo ufficiale dello Zagor Club
Periodico quadrimestrale
Anno I - Numero 2 - Ottobre 1997
Supplemento a "Parlamento"
Nuova Serie n. 1-2-3 (gennaio/marzo 1997)
Direttore Responsabile:
Pasquale Bandiera
Direzione editoriale:
Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti, Giuseppe Pollicelli
Progetto grafico:
Marco Struffi
Impaginazione:
Andrea Savastio
Supervisione articoli:
Daniele Bevilacqua e Giuseppe Pollicelli
Hanno collaborato a questo numero:
Giampiero Belardinelli, Moreno Burattini, Gallieno Ferri, Pasquale Iozzino, Mauro Laurenti, Massimo Pesce, Stefano Priarone, Marco Torricelli
Ringraziamenti:
Martina Alba, Sergio Bonelli, Mauro Boselli, Decio Canzio, Andrea Climinti, Paola Duse, Graziano Frediani, Fabio Pollicelli, Antonio Vianovi

Testi e titoli sono protetti da "copyright".
Ne è vietata la riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta.
Tutte le immagini presenti in questo numero di "Darkwood Monitor" sono pubblicate ai soli fini di studio e di documentazione e, ove non diversamente specificato, sono da ritenersi "copyright" della Sergio Bonelli Editore.
La responsabilità delle opinioni espresse negli articoli è dei singoli autori. Tutte le collaborazioni sono gratuite e volontarie.

Stampa:
Tipografia Artistica Editrice Nardini
Via Vitorchiano, 42 - 00191 Roma.

Pubblicazione quadrimestrale riservata ai soci dello Zagor Club, che se ne ripartiscono le spese.
Copertina e quarta di copertina:
Gallieno Ferri (© Sergio Bonelli Editore)

ZAGOR CLUB
Associazione culturale senza scopo di lucro, costituita in Roma il 21/3/1997 ed avente sede in Via Cave di Pietralata, 14 - 00157 Roma.
Codice fiscale: 96335660583
Conto Corrente Postale: 94461001
Presidente: Giuseppe Pollicelli

Editoriale

Finalmente, dopo un lungo periodo di studio e di gestazione, lo Zagor Club e *Darkwood Monitor*, suo organo ufficiale, sono ormai una realtà sotto gli occhi di tutti. Speriamo che le nostre migliori intenzioni ci consentano di andare avanti in un momento particolarmente difficile come questo. Un delicato frangente in cui gli interessi del pubblico (soprattutto di quello più giovane) sembrano sempre meno rivolti alla critica specialistica e, più in generale, al fumetto "classico", imprenscindibile base di partenza per trattare anche di fenomeni più recenti della letteratura disegnata. Nell'ambito dell'ultima edizione di "ExpooCartoon - Mostra mercato del fumetto del cinema d'animazione e dei games" (Fiera di Roma 15/18 maggio 1997), l'Associazione e la rivista sono stati tenuti ufficialmente a battesimo, durante un'interessante incontro coordinato dal noto esperto del settore Giulio Cesare Cuccolini. Erano presenti - e siamo lieti di ringraziarli nuovamente in questa sede - Moreno Burattini, Mauro Laurenti e Massimo Pesce (tutti oltremodo disponibili e visibilmente soddisfatti del nostro lavoro), oltre, naturalmente, al sottoscritto ed al Presidente Giuseppe Pollicelli. Per tutta la durata della manifestazione, inoltre, abbiamo usufruito di un dignitoso angolo espositivo all'aperto, presso il cosiddetto "Spazio Fanzine". Solo pochi giorni dopo, invece, eravamo a Firenze, alla bella mostra "Cento anni di Nerbini" (23/25 maggio 1997), ospiti addirittura - grazie anche all'intervento dell'amico Antonio Vianovi della Glamour International Production -, presso il grande *stand* della Sergio Bonelli Editore. Per quanto riguarda i prossimi impegni, con tutta probabilità saremo presenti al rinomato "Salone dei Comics" lucchese, quindi, ancora una volta, alla *kermesse* autunnale di "ExpoCartoon". Sottoforma di brevi articoli, di recensione, oppure ancora di semplice notizia o segnalazione, siamo riusciti a far parlare dello Zagor Club numerosi addetti ai lavori, rispettivamente, in *Fumo di China* n. 47/48 (Ed. N.E.D. 50, febbraio 1997), *Dime Press* n. 15 (Ed. Glamour Int. Prod., marzo 1997), *Fumetto* n. 21 (Ed. A.N.A.F.I. 1997), *Fumetti d'Italia* n. 22 (Editrice Europa, Primavera Estate 1997), *Mucchio Selvaggio* n. 267 (Ed. Stemax Società Cooperativa, 22/28 luglio 1997), *Comic Art* n. 153 (Ed. Comic Art, luglio 1997), *Cronaca di Topolinia* n. 16 (Associazione culturale "Alex Raymond", settembre 1997). *Dulcis in fundo*, lo Zagor Club ha avuto l'onore di essere in primo piano nell'apprezzata rubrica della posta, mensilmente presente sulle pagine dell'eroe di Darkwood (*Zenith Gigante* n. 435, luglio 1997). Firmata, come di consueto, da Sergio Bonelli - al quale vanno i più sentiti ringraziamenti per la disponibilità con cui ha accolto la nostra iniziativa -, è senz'altro tra le migliori referenze finora al nostro attivo. Tra le altre cose riferite dall'Editore sul nostro conto anche il rimando - volutamente taciuto nel primo numero della rivista - a quel giornale, intitolato emblematicamente "Darkwood Monitor", che Cico curava personalmente in una vecchia storia di Toninelli e Torricelli (*Zenith Gigante* n. 322). Proprio quel "foglio" (che potete vedere riprodotto in questa pagina), sventolato con ironia in faccia a Zagor dal simpatico pancione messicano, ci ha ispirati in maniera inequivocabile, al momento di dover varare un titolo efficace, per un periodico intitolato allo Spirito con la Scure ed al suo fantastico universo.
Venendo ai contenuti di questa seconda uscita, di cui avrete già notato alcune lievi ma non trascurabili migliorie apportate in fase di realizzazione grafica, abbiamo voluto celebrare degnamente uno dei principali artefici del successo ultratrentennale del giustiziere di Darkwood, il maestro Gallieno Ferri (motivo per cui proprio l'autore genovese era stato il "grande assente" del n. 1 di D.M.), un artista d'eccezione del fumetto popolare italiano, che, grazie ad una notevolissima produzione disegnata, vanta ormai una carriera invidiabile. Tuttavia, accanto al facile entusiasmo con cui abbiamo elaborato un corposo *dossier* sull'inimitabile Ferri, date le tristi circostanze, non potevamo esimerci dal tributare un doveroso omaggio - almeno nel ricordo - ad un altro importante protagonista dell'editoria bonelliana, l'*art director* Michele Pepe, il quale, purtroppo, è improvvisamente scomparso lo scorso 6 luglio. A lui vogliamo simbolicamente dedicare questo nuovo numero di *Darkwood Monitor*, certi che presto tratteremo, con tutta l'attenzione che merita, anche il lavoro da lui svolto per Zagor.

Per quanto concerne, infine, l'attività associativa in senso stretto invitiamo esplicitamente tutti gli iscritti - qualora lo desiderino - ad inviarci senza remora alcuna suggerimenti, commenti, pareri e (soprattutto) proposte collaborative. Saremo lieti di dibattere su queste pagine gli argomenti di maggior interesse di volta in volta sollevati. Ed ancora, chiunque avesse a disposizione, nella propria collezione privata, immagini inedite a tema zagoriano (sia a colori che in b/n) e le voglia mettere a disposizione del Club per un'eventuale pubblicazione, è pregato di farle recapitare, in copia fotostatica, all'indirizzo della nostra sede. Del materiale di proprietà dei soci che sarà edito - a documentazione iconografica degli articoli, come singole illustrazioni nella "Darkwood Gallery" o, addirittura, come copertina -, sarà sempre citata per esteso la provenienza nella didascalia esplicativa. L'idea è anche quella di costituire in questo modo una sorta di archivio 'grafico' zagoriano, altrimenti disperso in mille rivoli, e, non si sa mai, una volta raccolto materiale a sufficenza, magari riuscire a pubblicarlo in un fascicolo a parte. Ma questa è solo una delle tante iniziative che stiamo valutando. Ci auguriamo che, con il vostro appoggio ed il supporto della redazione zagoriana, possano tutte andare felicemente in porto. Fin qui i nostri buoni propositi. Voi cosa ne dite?

Daniele BEVILACQUA

Sommario

Editoriale
di D. BEVILACQUA Pag. 3

Sommario Pag. 4

Un magico pennello a Darkwood. Profilo di Gallieno Ferri
di G. BELARDINELLI Pag. 5

Un tarzanide di nome Zagor. Breve conversazione con Gallieno Ferri
a coura di P. IOZZINO Pag. 7

Darkwood Gallery Gallieno Ferri Pag. 11

Creatore di sogni. Intervista a Gallieno Ferri
a cura di S. PRIARONE Pag. 12

Recensioni
a cura di G. BELARDINELLI e S. PRIARONE Pag. 15

Zagoriana
a cura della REDAZIONE Pag. 18

Zagor come un romanzo
di G. POLLICELLI Pag. 19

Le mura di Jericho (prima parte)
di M. BURATTINI Pag. 20

Ricordo di Michele Pepe
di G. BELARDINELLI Pag. 24

In memoriam
di S. PRIARONE Pag. 25

Darkwood Gallery Marco Torricelli Pag. 26

Zagor News
a cura di D. BEVILACQUA Pag. 27

Zagor Preview
a cura di S. PRIARONE Pag. 28

Modesta proposta
di G. POLLICELLI Pag. 30

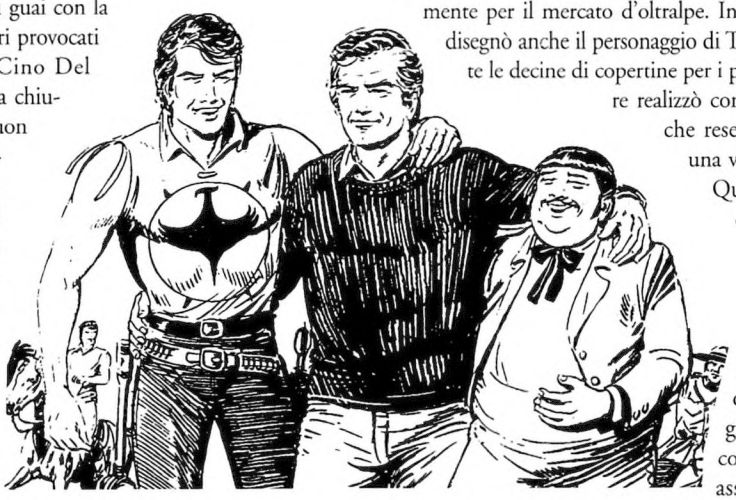
Un magico pennello a Darkwood. Profilo di Gallieno Ferri

di Giampiero BELARDINELLI

Gallieno Ferri nasce a Genova il 21 marzo del 1929. Benché la sua carriera artistica inizi già nel 1948, in virtù di una produzione notevolissima, egli è ancora oggi un protagonista di tutto rispetto del panorama fumettistico nostrano. A dispetto dei tanti anni di attività alle spalle, che avrebbero potuto giustificare anche, paradossalmente, un'eventuale caduta d'entusiasmo, Ferri disegna sempre con il fervore dei suoi tempi migliori, conservando le sue tavole *standard* qualitativi di ottimo livello. Per questa sua lunga e costante presenza nel *comicdom*, l'autore può essere a buon diritto annoverato tra i principali esponenti del trapasso del fumetto popolare italiano dal dopoguerra ai giorni nostri. Raccontare ai lettori di *Darkwood Monitor* la sua straordinaria avventura nella letteratura disegnata è stato per noi un impegno piacevole e stimolante.

I sogni di un geometra

L'artista ligure, dopo aver conseguito nell'immediato dopoguerra il diploma di geometra, esercitò con profitto la sua professione (attività che, peraltro, risultava particolarmente preziosa nei drammatici momenti della ricostruzione del paese dopo la furia dei bombardamenti). Grazie al decisivo incontro con De Leo e Merli, egli fu conquistato definitivamente dall'idea di poter realizzare in prima persona storie a fumetti, e, da quel momento in poi, matite e pennelli divennero i compagni inseparabili del suo vivere quotidiano. Ciò almeno negli spazi di tempo libero che gli concedeva la sua attività principale. Ferri aveva iniziato nel 1948 a lavorare per De Leo (rispondendo a delle inserzioni pubblicate sui quotidiani), che gli affidò "Il fantasma verde" e "Piuma rossa", due personaggi seriali destinati a breve vita nell'instabile panorama editoriale dell'epoca. Il primo *character* di un certo successo lanciato dalla scuderia De Leo fu Fantax (una sorta di Diabolik *ante litteram*), realizzato oltralpe da Pierre Mouchott e rilevato in seguito dall'editore italiano (debuttò in edicola il 30 giugno del 1948). Fantax (personaggio dagli stilemi grafici "americaneggianti") fu praticamente il primo fumetto "nero" pubblicato in Italia, intriso com'era di atmosfere cupe e violente non certo usuali per quel periodo. Il prodotto era talmente innovativo che De Leo ebbe addirittura dei guai con la giustizia, che, unitamente ad altri provocati da un editore concorrente (Cino Del Duca), portarono alla prematura chiusura della saga, nonostante il buon riscontro di pubblico. Ma l'editore non si scoraggiò e, successivamente, affidò al giovane Ferri un nuovo personaggio. Nacque così Maskar (1949). Questo personaggio si ispirava indubbiamente a Fantax (il nuovo personaggio era, come il *character* francese, un giustiziere mascherato), ma di questi non condivideva, almeno nei testi, i contenuti troppo violenti, né si rifaceva, nei disegni, allo stile "classico" dei maestri Burne Hogart e Alex Raymond. Il giovane disegnatore, infatti, grazie al suo talento artistico, diede al personaggio un'originale impronta grafica, che contribuì non poco al successo della testata. Curiosamente, in quel torno di tempo, Ferri, un po' come il suo personaggio, celava la sua identità per poter agire più liberamente: di giorno svolgeva con scrupolo professionale la consueta attività di geometra, nel dopolavoro, invece, disegnava instancabilmente, firmandosi con lo pseudonimo di "Fergal", tavole su tavole. Maskar fu uno dei personaggi più riusciti pubblicati da Di Leo, tanto che sopravvisse fino al 1956 (fatto veramente notevole per l'epoca: i personaggi subivano un ricambio continuo e vorticoso!). Va ricordato, inoltre, che verso la fine del 1949, Di Leo lanciò i personaggi di Big Bill e Robin Hood, dei quali Ferri realizzò le copertine e che, negli anni a venire, diventeranno un altro punto di forza del multiforme repertorio dell'autore. Come già detto, però, nel rapido avvicendarsi di albi nelle edicole, le testate si succedevano l'una all'altra nel breve volgere di pochi anni ed a ciò non scamparono neanche i prodotti editi dallo *staff* facente capo all'attivissimo e tenace Di Leo. In seguito, difatti, a Ferri venne affidato un nuovo personaggio: Thunder Jack. Un eroe che traeva le sue origini da un personaggio d'oltreoceano, creato da Allen Dean, Audax (ovvero nell'edizione originale "Sergent King of the Royal Mounted Police"), una Giubba Rossa canadese a sua volta ispirata ai romanzi di Zane Grey. Ferri, come fece in seguito per Zagor, diede al nuovo personaggio il proprio volto, caratterizzando in modo eccelso gli affascinanti scenari del Grande Nord, in cui erano ambientati i movimentati racconti di questo interessante eroe di carta. Il personaggio riponeva il suo fascino anche e soprattutto nella tipica divisa indossata dai *Mounties* (con tanto di cappello a larghe falde), che spiccava in modo del tutto peculiare sulle *covers*, realizzate da Ferri con il suo caratteristico segno maestoso e "impressionista". Thunder Jack segnò una fase di transizione importante nella maturazione dell'autore, in vista dei suoi futuri vertici espressivi (leggi Zagor). Ferri, tuttavia, continuò a disegnare le storie di Thunder Jack anche quando, dopo la chiusura dell'edizione italiana, continuò ad essere pubblicato in Francia da Mouchott. In seguito, per un certo periodo, il *cartoonist* lavorò esclusivamente per il mercato d'oltralpe. Inoltre, sempre per Mouchott, Ferri disegnò anche il personaggio di Tom Tom. Non vanno poi tralasciate le decine di copertine per i più svariati cineromanzi, che l'autore realizzò con la tecnica a mezzatinta (la stessa che rese famoso Walter Molino), ancora una volta, per i tipi dell'editore Di Leo. Quando poi Ferri entrò nel mondo della pubblicità, realizzando lavori per le campagne della "Esso Standard", ebbe modo di affinare ulteriormente le sue già pregevoli doti di copertinista. Questa fu indubbiamente un'esperienza decisiva per il disegnatore, che raggiunse la piena maturità con le copertine di Zagor, compito che lo assorbe tuttora, consacrandolo nel *gotha* dei copertinisti italiani. Alla



Un celebre autoritratto di Gallieno Ferri con Zagor e Cico.

fine degli anni Cinquanta, dopo aver rinunciato al suo lavoro di geometra, per dedicarsi esclusivamente al fumetto ("per la disperazione di mio padre", ha confessato in un intervista), Ferri decise di tornare a lavorare per il mercato italiano, proponendosi al giovane editore Sergio Bonelli, insieme al quale, di lì a poco, diede vita ad un personaggio destinato a diventare, come l'inossidabile Tex, una pietra miliare del fumetto di casa nostra: Zagor, lo Spirito con la Scure!

Due nuovi eroi arrivano...

Siamo nel 1960, un anno importante nella storia più recente dell'Occidente europeo ed americano, poiché segnerà l'avvio di un decennio di significative trasformazioni sociali e culturali. In Italia esso sarà ricordato come l'inizio del felice *boom* economico. Nel giro di pochi anni l'economia, che fino ad allora era stata principalmente a base agricola, cambiò radicalmente il proprio indirizzo, favorita dal fenomeno dell'industrializzazione su larga scala. Ciò soprattutto nelle regioni settentrionali, con la conseguente immigrazione di lavoratori dal Mezzogiorno: una forza-lavoro determinante per la copiosa produzione della grande industria automobilistica, manifatturiera, siderurgica del paese.

In un frangente così ricco di cambiamenti fondamentali per la società l'economia la cultura, pure nel microcosmo del fumetto popolare stava accadendo qualcosa di rilevante, almeno per i suoi sviluppi futuri: l'incontro tra Sergio Bonelli e Gallieno Ferri. Dall'unione delle loro spiccate doti creative nascerà, per la verità un po' in sordina, la lunga saga di Zagor (che debuttò in edicola il giugno del 1961 nel consueto formato a striscia, quello cioè che contraddistingueva all'epoca le pubblicazioni fumettistiche di matrice popolare), destinata, comunque, a lasciare un segno indelebile nell'immaginario di diverse generazioni di lettori. La nascita del personaggio fu dovuta all'esigenza di rispondere alle testate concorrenti della Dardo, che riscuotevano allora un enorme successo con i personaggi di Blek e Miki. Non a caso molte delle peculiarità narrative di quelle testate le ritroveremo nelle storie di Zagor: il western, l'avventura esotica, l'umorismo. Bisogna riconoscere però che, nella nuova creazione siglata Nolitta & Ferri, tali elementi furono maggiormente approfonditi e sfruttati, tanto da conferire alle storie del nuovo personaggio un maggiore spessore psicologico. A Nolitta, nome d'arte con cui a lungo ha firmato le sceneggiature l'editore Sergio Bonelli, spetta il merito di aver ideato il personaggio, ma fu Ferri - che per i primi episodi scrisse anche i testi - a delinearne l'aspetto grafico definitivo. Com'è noto, infatti, fu proprio il disegnatore ad ideare l'aquila nera stilizzata che si staglia inconfondibile, all'interno di un ovale di colore giallo, sulla casacca rosso vivo dell'eroe di Darkwood. Nolitta, come certamente sapranno i lettori più fedeli dello Spirito con la Scure, si era limitato a dare delle indicazioni generiche sull'aspetto del personaggio, limitandosi, ad esempio, al fatto che la casacca di Zagor avrebbe dovuto essere sfrangiata, oppure che i pantaloni venissero contraddistinti da righe verticali (ma che Ferri, invece, disegnò orizzontali). Un altro particolare importante, presente solo nelle primissime tavole del primo episodio, "La foresta degli agguati", è un coltello che Zagor portava al seguito, inserito in una custodia di tipo indiano. Per il volto si scelse di modellare il personaggio sulle fattezze di qualche divo del cinema, com'era consuetudine dell'epoca (abitudine del resto mai decaduta), e la scelta cadde sull'attore statunitense Robert Taylor; quindi, con l'andar del tempo, Ferri modificò sostanzialmente il volto del personaggio, scegliendo infine come modello se stesso: ciò mette ancor più in risalto la perfetta simbiosi esistente tra l'autore ed il suo personaggio, tanto che sua moglie ha simpaticamente affermato che Gallieno è per metà proprio Zagor (per la passione che, ad esempio, ancora oggi dedica, coniugando grinta e dinamismo, alla canoa ed al *surf*).

Nel sottotitolo di questa parte del presente scritto, c'è un diretto riferimento ad un secondo personaggio che, come ben sanno gli appassionati, è importante quanto il cosiddetto *leading character*: per gli amici il suo nome è semplicemente Cico Felipe Cayetano Lopez etc. etc. Vi risparmio il resto, altrimenti occuperei tutto lo spazio a disposizione! Anche la sua creazione è dovuta ad un modello mutuato dai già ricordati personaggi dell'Editrice Dardo, i quali avevano delle spalle comiche, utili ad ammortizzare la tensione narrativa con sagaci battute nei momenti più opportuni, anche se la loro presenza era comunque relegata al ruolo di semplici macchiette. Il personaggio di Cico, invece, ha uno spazio maggiore nell'economia del racconto, tanto che Nolitta ha costruito per lui delle *gags* d'ampio respiro, ispirate ai *cartoons* della Warner Bros ed alle comiche (ancora mute) di Ridolini & Co., che ne evidenziavano nettamente l'importanza. Anche per la figura del buon pancione messicano l'intervento grafico di Ferri fu notevole. Il personaggio venne modellato dal disegnatore sulla falsariga di Pancho (il *pard* di Cisco Kid), un personaggio creato da Salinas, ma anche sul Paperino di Carl Barks. L'andatura "paperinesca" è evidente soprattutto nella costruzione anatomica del nuovo personaggio: baricentro basso e gambe molto arcuate nell'incedere. In definitiva, come ha scritto Leonardo Gori (*Dime Press* n. 3, pag. 44), il Cico prima maniera è stato strutturato su due cerchi sovrapposti. Con l'andare del tempo, sono stati abbandonati i modelli di partenza a favore di una soluzione grafica più originale. Nella sua prima apparizione ("La foresta degli agguati", pag. 3), Cico si presenta ai lettori con un vistoso ed ingombrante sombrero sulla testa, che ne denunciava esplicitamente, oltre all'aspetto fisico, l'origine messicana. Questa caratteristica grafica, per motivi tecnici, ben presto venne eliminata da Ferri, in quanto il sombrero nascondeva il personaggio, occupava gran parte della vignetta e dava un aspetto visivo decisamente sgradevole, in quanto finiva per sacrificare elementi scenografici assai più importanti. Un altro aspetto curioso, diciamo di "colore", che ha contraddistinto graficamente il primissimo Cico, è stato rivelato, con tono ironico, dallo stesso Ferri in un intervista: "...ora porta la pistola, mentre agli inizi era armato di una forchetta e un coltello". Infine, nel continuare la nostra disamina, non possiamo tralasciare che, con Cico, l'autore ha creato una delle più riuscite figure comiche dell'immaginario fumettistico di casa nostra. Questo si nota soprattutto nella maschera facciale di cui è stato dotato il personaggio, rappresentato anche nelle più piccole espressioni del volto, che hanno fatto del *character* una figura viva e tridimensionale, ma soprattutto straor-

La spettrale apparizione del vampiro Bela Rakosi (da "Zagor contro il vampiro", Zenith Gigante n. 137).

dinariamente umana ed inarrivabile.

Il camaleonte del fumetto

Come ben sappiamo, il camaleonte è un rettile che ha la peculiarità di adattarsi perfettamente all'ambiente circostante, mutando il colore della propria pelle a seconda delle esigenze: per difendersi dai predatori, per sorprendere le sue prede e così via. Ferri mi perdoni il paragone con questo animale di non certo gradevole aspetto, ma l'esempio, almeno credo, sembra aderire magnificamente alle capacità "trasformistiche" del suo stile grafico. Nolitta ha fatto di Zagor una testata dall'indiscussa varietà narrativa e - imitato in questo dai suoi successori - ha fatto confluire in essa le molteplici suggestioni filmiche, fumettistiche e letterarie, che hanno permeato in modo indelebile il suo immaginario: *western*, avventura (in tutte le sue sfaccettature), umorismo, *horror* e fantascienza. Ferri dal canto suo ha espresso al meglio tutte le idee che Nolitta ha riversato negli splendidi racconti di Zagor. L'autore ligure, poco dopo gli esordi, aveva già instaurato con Nolitta un *feeling* molto stretto, quasi "magico", e le storie da lui illustrate promanano un fascino unico ed estremamente comunicativo. Egli, ad esempio, ha reso le avventure "fantastiche" (probabilmente il genere a lui più congeniale) opere di tale livello, che solo nelle più recenti serie bonelliane (si vedano soprattutto Dylan Dog e Nathan Never) hanno trovato eguali riscontri. Molto probabilmente il suo stile *naïf* e "impressionista" ha fatto scuola e molti giovani disegnatori hanno trovato giovamento dallo studio delle tavole del grande "Fergal". Il suo "magico" pennello, ad

BOX

Un tarzanide di nome Zagor. Breve conversazione con Gallieno Ferri

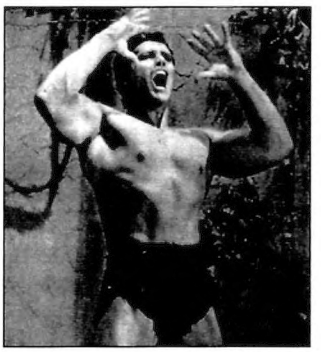
a cura di Pasquale IOZZINO

Dialogando con Gallieno Ferri ci si trova subito a proprio agio. Il creatore grafico di Zagor è infatti una persona gentile, disponibile, soddisfatta del proprio lavoro, che non conosce la supponenza di tanti autori meno celebri di lui. Ferri appare tuttora entusiasta di illustrare le storie dello Spirito con la Scure, e lieto di dialogare con i lettori intorno alla sua creatura di carta. È pertanto con vero piacere che abbiamo scambiato due chiacchiere con lui, il disegnatore che ha dato il volto ad uno dei personaggi a noi più cari.

Darkwood Monitor - Come nacque Zagor?

Gallieno Ferri - Da un'idea di Sergio Bonelli alla quale io stesso collaborai ampiamente.

DM - Il primo Zagor sembra avere le movenze e anche le fattezze di Gordon Scott, famoso interprete di Tarzan dal 1955 al 1960. Lei cosa ne pensa?



Il grido di guerra di Gordon Scott (dal film "Tarzan il magnifico") ripreso da Gallieno Ferri per una celebre *cover* zagoriana.

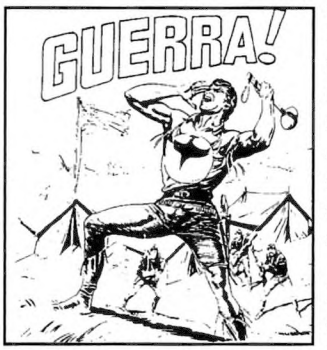
GF - È possibile. In un primo momento avevo pensato a Robert Taylor, ma essendo Zagor una specie di Tarzan (gli somiglia anche nel nome, in fondo) è stato inevitabile che per le sue acrobazie tra gli alberi e le liane mi sia ispirato ai fumetti (ammiravo molto le tavole di Burne Hogarth e di Russ Manning) ed ai film che avevano Tarzan per protagonista. Johnny Weissmuller, in particolare, era il mio idolo, ma mi piaceva anche Gordon Scott, il Tarzan culturista che furoreggiava proprio nel periodo in cui ho creato Zagor. Mi sono però preoccupato di dotare lo Spirito con la Scure di una muscolatura notevole ma non eccessiva, in quanto non mi interessava realizzare un eroe esageratamente nerboruto. Dopo qualche tempo, in ogni caso, come è accaduto a Galleppini con Tex, Zagor ha finito per somigliare a me stesso; il modello più facile da trovare quando si studiano le espressioni di un personaggio, d'altra parte, è sicuramente il proprio volto.

DM - Che altro avete in comune, lei e Zagor?

GF - Anch'io, come lo Spirito con la Scure, amo molto la natura: ciò che più mi piace disegnare, difatti, è proprio la foresta di Darkwood.

DM - Può dirci qualcosa sulle storie che sta disegnando attualmente?

GF - In questo momento sto lavorando a un episodio di ambientazione metropolitana, dunque debbo disegnare palazzi e strade lastricate, cosa che certo non mi capita di frequente. Ma dallo Spirito con la Scure, si sa, è lecito aspettarsi di tutto: vampiri, maghi, mostri, extraterrestri. Benché nelle sue avventure non manchino gli agganci con tematiche attuali, Zagor rimane un personaggio con una solida tradizione che io cerco di rispettare e salvaguardare attraverso il mio disegno di stampo classico.



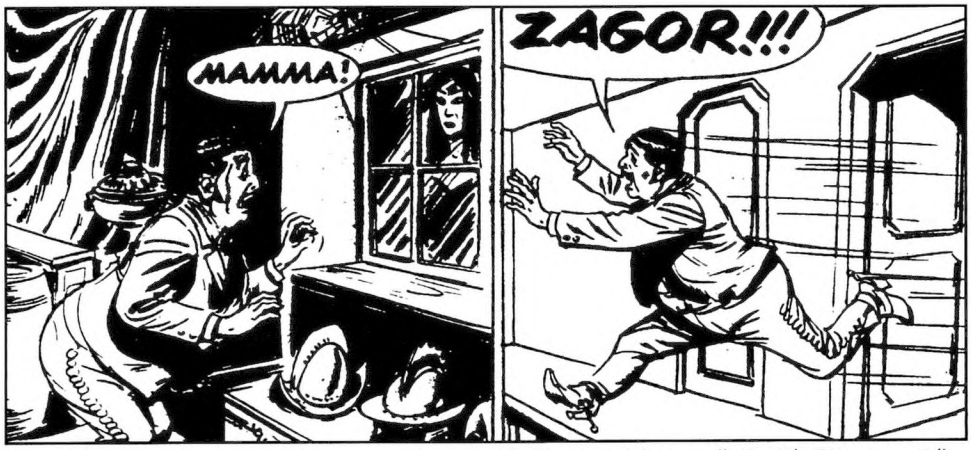
DM - Lei è uno dei più abili copertinisti della Sergio Bonelli Editore. Come nascono le sue *covers*?

GF - Credo di poter dire che la principale caratteristica delle mie copertine sia l'essenzialità. Una copertina, a mio avviso, deve prima di tutto richiamare l'attenzione del lettore. Nella realizzazione delle *cover* mi sono senz'altro giovato della breve ma utilissima esperienza come pubblicitario che ho fatto all'inizio della mia carriera. Anche in un racconto a fumetti vanno secondo me privilegiate la semplicità e la sintesi, in modo che la lettura risulti più facile. Il fumetto è soprattutto artigianato, un grande artigianato con delle regole ben precise che non bisogna mai dimenticare. ●

La vittoria di Zagor sulla ferocia animale (da "Odissea americana", Zenith Gigante n. 139).

esempio, ha illustrato magistralmente una delle prime storie di *horror* ironico viste in un fumetto italiano, "La casa del terrore" (*Zenith Gigante* nn. 83-85 = *TuttoZagor* nn. 32-34), in cui Nolitta ha riservato tutto il suo amore per le storie di Chas Addams, il *cartoonist* creatore della sempreverde famiglia Addams, e per i fumetti demenziali targati E.C. Comics. Ferri ha saputo donare all'avventura un inimitabile tono cupo ed inquietante, con lampi "maledetti" che squarciano il cielo notturno ed un'atmosfera angosciante, messa ben in evidenza nelle "forti" pennellate che ritraggono i recessi più nascosti della tenebrosa abitazione al centro della narrazione. La maturità artistica dell'autore, però, inizia con le storie "Indian Circus" (*Zenith Gigante* n. 135 = *TuttoZagor* n. 84), "Zagor contro il vampiro" (*Zenith Gigante* nn. 136-138 = *TuttoZagor* nn. 85-87) ed "Odissea americana" (*Zenith Gigante* nn. 138-140 = *TuttoZagor* nn. 87-89), l'inizio del periodo d'oro della lunga saga zagoriana (rinnovato solamente molti anni dopo dal nuovo corso di Boselli e Burattini), dove il suo tratto raggiunge livelli espressivi notevolissimi, i quali, uniti agli appassionanti testi di Nolitta, hanno fatto di quelle avventure degli autentici capolavori della letteratura disegnata. Solamente traendo spunto da queste storie, innumerevoli potrebbero essere gli argomenti, i commenti, le suggestioni con cui riempire pagine su pagine, tuttavia, in questa sede, voglio solo portare all'attenzione alcuni degli aspetti principali del lavoro grafico di Gallieno Ferri.

In queste storie si delinea perfettamente tutto il mutare di ambienti ed atmosfere narrative della saga zagoriana che il *cartoonist* dipinge con un *sense of wonder* davvero in grado di trascinare il lettore attraverso il fenomeno della "sospensione d'incredulità". In "Indian Circus", ad esempio, assistiamo ad una tipica avventura darkwoodiana, ricca di azione e di personaggi eccezionalmente caratterizzati, tra cui spicca il fiero Tonka (simbolo dell'orgoglio, della dignità, del diritto di esistere delle minoranze ribellandosi ad ogni sopraffazione) ed il crudele "Collezionista" (simbolo del cinismo "legalizzato", squallido esecutore delle teorie, impartite dal "potere dei forti", di eliminazione delle razze "inferiori"). Nel successivo "Zagor contro il vampiro", dove Zagor e Cico fanno il loro incontro con il vampiro (ossia il barone Bela Rakosi, trasferitosi, con l'aiuto dei suoi servi, dall'Ungheria agli Stati Uniti, secondo i "dettami" del celeberrimo "Dracula" di Bram Stoker) le atmosfere si fanno molto più tetre ed angoscianti. Le sequenze notturne in cui i nostri eroi, nella stanza del giovane Parkman, vedono "materializzarsi" dal nulla la figura del vampiro sono da antologia. Il brivido che ancora oggi trasmettono al lettore dimostrano lo straordinario talento nel donare intensità al narrato dello sceneggiatore, nonché quello di "caricare" la trama con uno straordinario effetto melodrammatico. In "Odissea americana", infine, il talento del disegnatore "esplode" in una "ballata senza soste e al tempo stesso in un catalogo di meraviglie" (Gianni Brunoro, *Dime Press* n. 3, pag. 37). Uno dei punti più drammatici del racconto, tra i tanti rintracciabili, lo abbiamo nelle sequenze in cui il nostro eroe, in una sorta di anfiteatro naturale, si batte con un feroce gorilla, capo di un'assurda comunità di uomini/scimmia, in uno scontro che sembra avvenire fuori dal tempo. In questo caso le tavole di Ferri emanano il respiro epico dell'avventura, ed inoltre, fondendosi con una straordinaria capacità introspettiva nella resa dei personaggi (sono emblematiche in questo senso le drammatiche sequenze nella "nebbia infernale"), danno al racconto tutti crismi del capolavoro assoluto, al di là dei generi narrativi e del *medium* veicolatore. Leggere la saga di Zagor è come sfogliare un catalogo incentrato sul "meraviglioso", di cui il nostro Ferri è stato l'illustratore principe, pur senza trascurare l'apporto fondamentale dato sia dai compianti (ed indimenticabili) Donatelli e Bignotti, come pure, sebbene più di recente, dai "nuovi", capaci disegnatori giunti ad arricchire lo *staff* grafico della testata. Nel periodo nolittiano, Ferri è stato praticamente il *penciler* a cui lo sceneggiatore "affidava di preferenza storie fantastiche, o comunque particolari" (Stefano Priarone, *Dime Press* n. 12, pag. 61), che il nostro riproduceva con ricchezza di estro ed inventiva. Tra le altre, oltre a quelle suddette, voglio ancora ricordare episodi come "Zagor racconta" (*Zenith Gigante* nn. 106-107 = *TuttoZagor* nn. 55-56), "Capitan Serpente" (*Zenith Gigante* nn. 146-150 = *TuttoZagor* nn. 95-99) ed infine "Hellingen" (*Zenith Gigante* nn. 229/233 - *TuttoZagor* nn. 178-182), con le tutte altre storie facenti capo alla saga dello "scienziato pazzo". Nel primo racconto, dove vengono svelati i retroscena che portarono alla nascita della figura dello Spirito con la Scure, scopriamo il cognome dell'eroe, Wilding (il nome di battesimo, Patrick, verrà ricostruito a posteriori da Burattini nello "Speciale Zagor" edito da *Collezionare*, quindi ufficialmente approvato dalla casa editrice nel settimo speciale, "La leggenda di Wandering Fitzy", forte quest'ultimo di una sentita, efficace e convinta sceneggiatura dell'autore toscano) e viene portato alla ribalta un personaggio indimenticabile, proprio quel Wandering Fitzy, che diventerà *ex facto*



Una delle prime commistioni tra orrore ed ironia (da "La casa del terrore", Zenith Gigante n. 84).

il "padre" spirituale del nostro eroe. Il *character* viene dipinto da Ferri con tocchi convincenti, mettendone bene in risalto la particolare filosofia di vita: egli rappresenta tutti i più convinti sognatori, gli assertori di utopie, i romantici idealisti come il nero Liberty Sam e lo stesso Zagor (portabandiera degli ideali di tolleranza e serenità interiore che Fitzy gli ha ben insegnato). Essi hanno il coraggio di affermare (malgrado tutto) le proprie idee, di saper rinunciare a tutte le ipocrisie e le costrizioni che, purtroppo, affliggono la maggior parte di tutti noi, imperfetti e corrotti.

Nel corso della nostra analisi ci accorgiamo di come l'autore, con sorprendente versatilità, sappia passare in maniera naturale e disinvolta alle ambientazioni stereotipe dell'avventura "esotica", inserite a piene mani nella toccante storia "Capitan Serpente", ennesimo capolavoro del duo Nolitta/Ferri. Quest'ultimo, da sempre praticante degli *sport* marini e sincero innamorato del mare (nel senso più alto), immette nella storia tutta la sua *vis* creativa, come dimostrano ampiamente le tavole del racconto. I personaggi (l'equipaggio della "Golden Baby" ed il ridicolo Digging Bill), le taverne della città haitiana di Port-au-Prince ("ricche" di un'umanità derelitta e stracciona), le isole (covo di feroci e "pittoreschi" pirati), i fondali oceanici (che nascondono immaginifici tesori), nell'interpretazione di Ferri hanno lo stesso sapore aspro, crudo e romantico delle situazioni descritte da diversi celebri narratori (da Salgari a Stevenson), tanto da diventare immortali, sedimentandosi nell'immaginario di molte generazioni di lettori. Le pagine che vedono il nostro Zagor immergersi (emozionato come non mai per quella "straordinaria esperienza"), fornito di un pesantissimo scafandro, negli abissi dell'oceano, al contempo affascinanti ed orridi, sono tra le sequenze più emozionanti viste in assoluto nella saga dell'eroe di Darkwood. Queste tavole meriterebbero addirittura di essere portate come sussidio didattico nelle scuole del fumetto. Tanta, infatti, è la straordinaria intensità del tratto di Ferri nel saper cogliere, con pennellate degne di un "impressionista", l'essenza stessa di ogni racconto che si rispetti: "catturare" il lettore e portarlo con sé, con quella ideale macchina del tempo che è l'immaginazione, nei "mondi" dell'avventura, del sogno, del meraviglioso.

Un suggestivo ed inquietante scorcio sottomarino (da "Oceano", Zenith Gigante n. 148).

Venendo poi alle storie "hellingeniane", Ferri sperimenta ancora una volta la sua multiforme abilità, fornendoci il suo modo di concepire la fantascienza, pur con sconfinamenti nel "magico" e l'irrazionale. Dopo aver disegnato la prima storia di Hellingen (figura ricavata da quella di Virus, celebre *mad doctor* creato da Federico Pedrocchi e Walter Molino nel 1939), apparsa nei primissimi numeri della serie, "L'isola della paura" (*Zenith Gigante* nn. 62-63 = *TuttoZagor* nn. 11-12), Ferri si fece da parte ed i due successivi "ritorni" furono affidati, da Nolitta, al compianto Donatelli, che li realizzò con un'efficacia encomiabile, con dei chiaroscuri potenti e inquietanti (soprattutto nella "seconda" avventura, "Ritorno a Darkwood", *Zenith Gigante* nn. 158-160 = *TuttoZagor* nn. 107/109). In seguito, Ferri tornò alla grande per disegnare una storia del professore pazzo, "Hellingen", che, come ormai è noto, è stata l'ultima avventura realizzata da Nolitta per Zagor (escluso il recente episodio pubblicato sulla rivista *Amico treno*, di cui si tratta più diffusamente in altra parte di questo numero). In quella avventura vengono introdotti elementi del tutto nuovi per la serie zagoriana: l'arrivo sulla terra degli invasori alieni, gli Akkroniani (qui Nolitta, rispetto ai tipici schemi narrativi usati dai cineasti statunitensi, conferma le sue capacità innovative: la sconfitta degli invasori spaziali avviene per merito delle capacità magiche dei pellerossa, e, quindi, a risolvere la drammatica situazione intervengono forze di una cultura "aliena" rispetto a quella occidentale, creando un'interessante variazione sul tema rispetto alle soluzioni più scontate adottate in genere dagli sceneggiatori dei pur interessanti lungometraggi hollywoodiani). Ferri, aiutato dallo scomparso Bignotti (per urgenza di consegna), crea delle situazioni di allucinante terrore, e, al tempo stesso, dona ai personaggi una rimarchevole profondità, con interpretazioni psicologiche così accurate da rendere abilmente gli stati d'animo dei "buoni" e dei "cattivi", impegnati in questo apocalittico e surreale scontro tra "bene" e "male". Inoltre, nell'epico scontro di Zagor con lo scienziato pazzo di "Incubi" (*Zenith Gigante* nn. 326-331), Ferri ha modo di "sfogare" tutto il suo enorme potenziale espressivo (favorito dalla visionaria sceneggiatura del geniale Tiziano Sclavi), raggiungendo così, a nostro avviso, uno dei picchi artistici più alti della sua carriera di "artigiano" del pennello (tavole non più costruite nel classico "formato" a tre strisce, campi lunghissimi mozzafiato, zoomate vertiginose, ecc.). Per quanto riguarda le considerazioni sulla recente e convincente storia hellingeniana "Ombre su Darkwood" (*Zenith Gigante* nn. 427-430), disegnata da Ferri su testi di Boselli, infine, diremo qualcosa più oltre, nell'apposito spazio delle recensioni.

Un altro aspetto in cui Ferri ha dato ulteriore conferma del suo straordinario talento, lo troviamo nella raffigurazione dei personaggi femminili, delineati con una grazia, una sensualità ed una carica erotica (mai sfociata nel volgare), che rivaleggiano con le illustrazioni di "specialisti" del genere come Crepax e Manara. Tra le molte figure femminili, che egli ha reso "vive" e reali donandole di un "anima", ricordiamo l'indimenticabile Frida (la prima ragazza ad avere una storia d'amore, per quanto tormentata e di breve durata, con Zagor), dotata di una *silhouette* che ne mette in evidenza le procaci forme, ben sposate ad un carattere deciso e volitivo. Ricordiamo inoltre la "spregiudicata" Virginia (la nipote del capitano Fishleg), a cui Ferri conferisce una sensualità che - non me ne voglia il gentil sesso - fa della ragazza bionda una perfetta *cover girl*. In seguito, sulla copertina dell'albo "Pericolo biondo" (*Zenith Gigante* n. 191), appare la conturbante Blondie, stilizzata da Ferri in modo totalmente differente dalla versione realizzata all'interno da Donatelli e Gamba, tratteggiandola sul modello delle "eroine" apparse nelle pellicole "bondiane". Tra le altre, inoltre, è particolarmente interessante la figura di Rebecca (apparsa in "Liberty Sam", *Zenith Gigante* nn. 419-420), che l'autore ritrae con una notevole efficacia espressiva, sia donandole un'affascinante bellezza "esotica", sia conferendole il carisma dell'autentica rivoluzionaria, degna compagna di un eroe come il suo Liberty Sam. Ancora, a concludere la nostra (forzatamente breve) carrellata di *pin-up* zagoriane, ci piace segnalare alcune tra le numerose e affascinanti *squaw* che hanno popolato la saga dell'eroe di Darkwood: Liya (che Ferri ci mostra con un abitino dagli "spacchi" vertiginosi da cui risaltano due splendide gambe), apparsa nello speciale "La

fiamma nera"; Occhi di Cielo (che, oltre alla notevole avvenenza, viene tratteggiata nei suoi tormenti interiori), comparsa ne "L'indiana bianca" (*Zenith Gigante* nn. 392-393); Fiore Nascente e Fiore della Prateria (entrambe particolarmente graziose ed innamorate di Zagor), apparse rispettivamente negli albi "Il marchio dell'infamia" (*Zenith Gigante* nn. 285-286) e "La locanda degli impiccati" (*Zenith Gigante* n. 416).

Ciò bene inteso, il *cartoonist*, nella sua lunga carriera fumettistica, non finisce certo di stupire, destreggiandosi con risultati eccellenti anche nell'umorismo (del resto Ferri aveva già avuto modo di cimentarsi con il "comico" nelle spassose *gags* che, ai tempi nolittiani, contraddistinguevano spesso gli *incipit* delle storie di Zagor). Egli, infatti, illustra splendidamente i cinque álbi speciali di Cico scritti da Nolitta e pubblicati, con cadenza annuale, dal 1979 ("Cico Story") al 1983 ("FantaCico"). Nel disegnare gli speciali cichiani, Ferri compie un'ulteriore evoluzione grafica, indirizzandosi verso un'alchimia stilistica che potremmo definire "realismo grottesco": cioè, un'equilibrata fusione di sequenze tipiche del racconto d'avventura con altre indirizzate invece verso gli stilemi dei *cartoons*, raggiungendo una sintesi che ha portato alcuni degli speciali di Cico (supportati dagli spumeggianti testi di Nolitta) ad essere considerati unanimemente dei prodotti di prima qualità.

Per concludere degnamente il profilo dell'autore, va ricordata l'unica storia realizzata graficamente per la collana Mister No (*Mister No* nn. 1-2), l'altro importante personaggio creato da Nolitta, pubblicato a partire dal giugno 1975 ed illustrato da Ferri con un puntiglio ed una precisione di particolari imprenscindibili per la saga di Jerry Drake, la quale pone in primo piano un "realismo" narrativo da non potersi affrontare con superficialità.

Il magnifico illustratore (le copertine)

Una delle prove che confermano Ferri autore dotato di un talento più sfaccettato e completo che mai, la troviamo nella cospicua serie di copertine da lui realizzate per l'intera collana di Zagor, le quali, dal punto di vista illustrativo, costituiscono una galleria dai rari confronti. Ferri, inoltre, ha realizzato le copertine dei primi 115 numeri di Mister No, nelle quali il disegnatore ha continuato, anche dopo la definitiva caratterizzazione del personaggio fatta da Roberto Diso, a raffigurare l'eroe nolittiano nella versione originaria studiata da Donatelli: una via di mezzo tra le sembianze di Steve Mc Queen e quelle di James Coburn, nel volto; il giubbotto di pelle, la camicia e il fazzoletto al collo, nel *look*; il cinturone e la pistola in stile vecchio *west*, nell'armamentario. In pratica, e per moltissimi anni (fino al dicembre 1984 con la copertina dell'albo "Il Picco delle Nebbie"), le due diverse versioni, quella in copertina e quella all'interno degli albi, hanno continuato parallelamente il loro cammino, come se il personaggio avesse una personalità divisa in due, l'una ben distinta dall'altra. Nelle sue copertine, l'autore ha riversato tutto il proprio *background*, esprimente in modo efficace la lezione di un illustratore d'eccezione come Walter Molino, e non da ultimo, come già detto più sopra, l'esperienza maturata come grafico pubblicitario. Le regole a cui Ferri si attiene per realizzare le sue splendide copertine le ha riassunte in un'intervista concessa a *Fumo di China* (*Annuario del Fumetto 1996*): "Si deve staccare dalle produzioni consimili, e quindi essere semplice (per far notare il personaggio questo deve essere molto in primo piano, se poi ha un costume, questo si deve assolutamente vedere; non capisco certe copertine dove il personaggio è visto di spalle: forse sono d'effetto ma...), deve avere movimento, grinta; il chiaroscuro deve essere molto curato; nel mio disegno, forse perché lavoro col pennello, io stacco decisamente le figure da quella che è la 'piattezza' dello sfondo". In diverse occasioni, tra l'altro, notiamo che le sue illustrazioni hanno un preciso referente in note locandine cinematografiche, come, ad esempio, la copertina dell'albo "Zagor contro il vampiro", chiaro riferimento, nell'ombra che appare sullo sfondo, al "Nosferatu" di Murnau (1920), capolavoro del cinema espressionista tedesco, ma su questo aspetto del lavoro dell'artista ci ripromettiamo di tornare in maniera più approfondita in futuro. I riferimenti cinematografici, inoltre, li troviamo anche in alcune figure che Ferri ha modellato sulle fattezze di noti attori, che hanno "prestato", nelle copertine, il volto ad alcuni antagonisti di Zagor: Christopher Lee, ad esempio, offre il volto al vampiro che campeggia nella copertina dell'albo "Alba tragica"; oppure Charles Bronson, la cui figura ha modellato le fattezze dell'avventuriero che campeggia sull'albo "Pugni e pepite". Altri aspetti mutuati dal mondo della celluloide li ritroviamo nelle copertine dove sono state rappresentate le inconfondibili figure di celebri "mostri" del cinema fantastico americano: la copertina dell'albo "L'uomo lupo", in cui si intravede la sagoma del celebre licantropo dell'omonimo film di George Waggner (1941); poi quella ben più evidente degli albi "Acque misteriose" e "La capanna maledetta", dove l'autore ha raffigurato in copertina la celebre creatura del ciclo di pellicole iniziato con "Creature from the Black Lagoon" (1954), per la regia di Jack Arnold, e proseguito con altri due rifacimenti, il primo ("Revenge of the creature", del 1955), ancora per mano dello stesso *director*, l'altro ("The creature walks amonth us", del 1956), invece, con la regia di John Sherwood. Inoltre, è necessario soffermarsi su un'altra notazione: se negli anni Ottanta - un periodo dal successo barcollante per la serie - Zagor ha continuato ad avere un buon seguito di pubblico, ciò si deve anche (e soprattutto) alle illustrazioni ineccepibili, da "vetrina", realizzate da Ferri, la maggior parte delle quali di straordinario impatto, tanto da surclassare a volte i contenuti, invero non sempre validi, delle storie pubblicate all'interno.

Concludendo, sebbene altri bravissimi *coverman* si siano oggi affacciati alla ribalta nel fumetto bonelliano (l'ottimo De Angelis su Nathan Never e lo straordinario Villa su Tex), il buon "vecchio" Ferri regge ancora molto bene il confronto, tanto da poterlo considerare il portabandiera ideale di questa splendida "nuova era" vissuta da Zagor. Una nuova era che, "pilotata" dai due encomiabili "cantori d'Avventura" Mauro Boselli e Moreno Burattini, sta felicemente "viaggiando" verso l'inizio del Terzo Millennio.

Versione "scartata" della copertina di Zenith Gigante n. 430.

Gallieno Ferri

Creatore di sogni. Intervista a Gallieno Ferri

a cura di Stefano PIANONE

Il suo viso l'ho visto per la prima volta nel 1980, nella rubrica "Foto di famiglia" di Gianni Bono, sul numero 239 di Tex. Ma lo conoscevo da anni. Da tempo guardavo i suoi magici disegni ed ho praticamente imparato a leggere sulle pagine di Zagor.
Lo Spirito con la Scure ha indubbiamente influenzato il mio immaginario e lo testimonia anche il fatto che sono venuto a Milano, nella redazione bonelliana, in una torrida giornata estiva, "solo" per incontrarlo. Del resto, non capita spesso di incontrare i creatori di sogni. E Gallieno Ferri di sogni ne ha creati e ne ha fatti vivere moltissimi. A tutti noi.
In realtà l'avevo già visto, *mai* però in maniera così "ufficiale", e non so se il bambino dentro di me (che lo ha amato moltissimo), o il "critico fumettistico" (che lo considera uno dei maestri del cosiddetto "fumetto popolare") a conversare con lui durante questa intervista.
Forse entrambi.

Una recente fotografia di Gallieno Ferri.

Lei è ormai entrato nella storia del fumetto italiano. Trent'anni fa, si aspettava il successo di Zagor? Avrebbe pensato che il suo personaggio sarebbe stato pubblicato ancora oggi?
Certamente non lo pensavo, al massimo me lo auguravo. Di natura sono pessimista, è vero, ma quando mi butto in qualcosa ci metto tutto me stesso, ed arrivo fino in fondo. E con Zagor ho veramente dato tutto me stesso.
Lo Spirito con la Scure era comunque nato "bene", con caratteristiche innovative rispetto ai personaggi dell'epoca (basti pensare all'attenzione *ante litteram* per le tematiche ecologiche) e molto coinvolgenti (l'avventura, gli splendidi scenari naturali...).
Zagor mi aveva entusiasmato e non ha mai smesso di farlo.

Ed è probabilmente per questo che Zagor è, dopo Tex, il personaggio più longevo del fumetto italiano.
Spero possa diventare almeno "cinquantenne" come Tex! Considero del resto Galleppini uno dei miei maestri, per il tipo di disegno ed il modo di raccontare. Il suo tratto era infatti pulito, elegante, sintetico, ideale per narrare storie avventurose, e mi ha indubbiamente influenzato agli inizi della mia carriera.
Non bisogna poi dimenticare che Tex e Zagor sono entrambi nati nel formato a striscia e solo successivamente sono stati pubblicati sugli albi "giganti". Io continuo a disegnare le singole strisce (tranne nel caso di *splash-pages* - cioè di doppie strisce - ovviamente), che poi unisco assieme per formare una tavola.
Quando *Zagor* è nato c'era un pubblico di ragazzi pronti a recepire il mio tipo di disegno, un disegno che poi si è evoluto nel tempo, adattandosi al mutare dei tempi. Sono cambiati sia il modo di interpretare graficamente la psicologia del personaggio, sia il modo di rappresentare l'ambientazione. Il *setting* è diventato infatti più complesso, più ricco di chiaroscuri. Il paesaggio non è più solare e luminoso, come accadeva spesso negli anni Sessanta, ma è spesso lugubre e tetro, ricco di atmosfera.

E lei è indubbiamente molto bravo a ritrarre l'oscurità, il mistero...
Ci sono autori di fumetti che disegnano con il pennino, altri (come il sottoscritto) che usano il pennello. Il pennello permette di dare facilmente e con velocità delle masse di nero che servono a comunicare un'atmosfera cupa e carica di tensione, l'atmosfera tipica di molte storie di Zagor.

E non solo di Zagor, visto che con il suo tratto potrebbe benissimo illustrare un'avventura di Dylan Dog, che ha già raffigurato (insieme a Zagor) nella bellissima cover di *Dime Press* n. 5. Ha mai pensato di disegnare una storia di Dylan Dog, magari breve, sulle venti tavole?
Dylan Dog è un personaggio molto interessante, che si presta ad essere interpretato, e io lo disegnerei molto volentieri. Sono affezionato a Zagor, ma non idolatro il mio personaggio.

Parlando di altri personaggi bonelliani, lei ha illustrato (egregiamente) il primo numero di Mister No e ben 115 copertine della serie. Non le è mai venuta voglia di tornare a fare Mister No, di realizzarne magari un albo speciale?
Mi è dispiaciuto un po' abbandonare Mister No (non potevo trascurare Zagor), ma è stato proseguito egregiamente da altri disegnatori. Del resto, è giusto che le copertine le firmi Dino, che è molto bravo e che si identifica nel personaggio (al quale ha dato il suo volto).
Una storia di Mister No la farei volentieri, se avessi un po' di tempo.

Dovrebbero clonarla.

Eh, sì (ride).

Quali sono le storie di Zagor alle quali lei è più affezionato?
È una domanda che mi hanno già fatto ed è sempre difficile rispondere. Posso citare le storie con Hellingen, quelle con il vampiro e qualche mia storia un po' "naif" (la più famosa è sicuramente "I due sosia" - n.d.r.), ma in fondo sono davvero affezionato a tutte, anche a quelle meno incisive, alle più 'deboli' (per colpa mia o degli sceneggiatori).

Preferisce le storie *western* o quelle fantastiche?
Mi affascinano di più quelle fantastiche, specie se cariche di mistero. Vorrei tanto tornare a raffigurare le inquietanti paludi di Darkwood. Attualmente sto disegnando una storia di Burattini, "Colpo da maestro", che è invece ambientata a New York: gli scenari cittadini sono interessanti, ma ho nostalgia della mia palude... Bonelli ha promesso che mi ci farà presto ritornare.

Tutti i personaggi da lei disegnati, "buoni" e "cattivi", sono sempre molto ben caratterizzati: qual è il suo segreto?
Per tanti disegnatori dei miei tempi (tra cui alcuni che pure ammiravo come Carlo Cossio), caratterizzare un personaggio significava aggiungere barba, baffi oppure una zucca pelata al solito viso che non cambiava mai espressione. Questo non mi è mai piaciuto e così ho sempre cercato di curare molto la personalizzazione di ogni *character*, di renderlo "vivo". Non ci vuole poi molto, del resto, a caratterizzare un personaggio (un viso si distingue da un altro per precisi motivi fisionomici), bisogna soltanto metterci un po' d'impegno. È una fatica in più, certamente, ma ne vale la pena.

Lei è un eccellente copertinista ed è il disegnatore bonelliano che ha realizzato il maggior numero di *cover*. Qual è la sua ricetta in merito?
A volte ricevo dei suggerimenti per il soggetto da raffigurare, specie per le storie realizzate da altri, ma, comunque, mi considero una sorta di "volpe" delle copertine. La *cover* deve avere certe caratteristiche che la rendano ben visibile in edicola. Il personaggio deve dominare la scena, deve essere semplice, ma anche ricca di atmosfera: a volte ci deve essere movimento, altre la rappresentazione deve risultare più statica. Questa è la ricetta dello *chef* Gallieno Ferri.

Gli speciali di Cico realizzati da lei e da Nolitta sono indimenticabili. Saranno ristampati?
L'umorismo è una componente fondamentale di Zagor ed ho sempre amato disegnare Cico. Il suo viso rotondo può interpretare una vasta gamma di espressioni, tutte ugualmente interessanti. L'idea degli albi speciali è stata di Bonelli ed è stata indubbiamente un'idea vincente. Personalmente mi piacerebbe che i nostri cinque speciali fossero raccolti in un bel volumone cartonato.

Gli speciali di Cico sono stati i primi albi "fuori serie" della Bonelli. E Zagor del resto ha percorso i tempi sia da un punto di vista narrativo, che da un punto di vista grafico. A questo proposito, mi ha colpito molto la storia di Hellingen scritta da Sclavi (Zenith Gigante nn. 326-331). Lei, che è stato sempre molto bravo ad illustrare le sceneggiature "tradizionali", come quelle di Nolitta, Canzio, Toninelli, ecc., è riuscito ad interpretare efficacemente anche uno *script* innovativo come quello di Sclavi, che rompeva la consuetudine delle tavole di sei vignette su tre strisce.
Un requisito importante, che secondo me deve avere un disegnatore, è di sapere interpretare ciò che scrive lo sceneggiatore. Ci dev'essere un *feeling* tra chi scrive e chi disegna. Quindi, se cambia lo sceneggiatore, il disegnatore deve cambiare il modo di interpretare la sceneggiatura. Ci sono sceneggiatori, come Sclavi, come Burattini, come Boselli, che aiutano il disegnatore ad interpretare lo *script* nel modo più corretto, dandogli molti suggerimenti utili, aiutandolo a completarsi ed a cambiare. E il cambiamento è cruciale nella storia dell'uomo (basti pensare all'evoluzione). Sopravvive chi sa cambiare, e lo stesso si può dire per i personaggi a fumetti. Un *character* deve sapersi adattare all'evoluzione dei gusti e delle mode, senza snaturarsi. Ed è quello che ha sempre fatto Zagor.

Una tavola in anteprima dalla storia "Colpo da maestro".

Parlando di sceneggiatori, per tutti i più fedeli lettori zagoriani le storie migliori del personaggio sono quelle siglate dallo storico binomio Nolitta-Ferri. Che effetto le ha fatto tornare a disegnare, assai recentemente, la storia di Zagor scritta da Nolitta per il mensile delle FESS. *Amico orso*?

Mi sono sempre sentito un po' "abbandonato" quando Sergio Bonelli, a causa delle sue responsabilità di editore, non si è più dedicato alle sceneggiature di Zagor. Egli ha comunque lasciato il personaggio in mano a persone capaci che hanno saputo fare tesoro della lezione nolittiana. La mancanza di Bonelli si è però fatta sentire... e molto..., soprattutto all'inizio. Del resto, io vivo tutto il giorno con Zagor, mi identifico con lui, mentre Bonelli ha molte altre cose a cui pensare ed il suo "tradimento" è quindi ampiamente giustificabile."

Nella storia suddetta per *Amico treno* lei ha ritratto il paesaggio ligure (è ambientata, infatti, su un convoglio ferroviario che percorre la Riviera).
Spero possa aver fatto una buona impressione ai viaggiatori. A me è piaciuto molto metterci uno scorcio del paesaggio di Recco, il paese in cui vivo.

Secondo me, specie all'inizio, lei si è ispirato al paesaggio ligure per l'ambientazione di Zagor.
La Liguria è una terra strana ed affascinante. Spesso il paesaggio è arido e ricco di oliveti (sono zone certamente "antizagoriane"). Ma in altre parti, invero poco conosciute, dell'entroterra ligure ci sono fiumi (che mi piace affrontare in canoa), che costeggiano paesaggi rigogliosi, ricchi di verde (uno di questi è l'Entella, che alle sorgenti cambia nome in Lavagna). Ci sono zone ricche di alberi, di animali che si trovano anche nella palude immaginaria di Zagor. Darkwood, forse, è anche uno scorcio di Liguria sconosciuta e affascinante.

Un'illustrazione inedita di Gallieno Ferri.

Sono paesaggi che conosco anch'io, perché sono di Ovada, che è sì in Piemonte, ma si trova a due passi dalla Liguria.
A Ovada c'è l'Orba, un fiume che viene percorrere in canoa, perché è molto bello, ed ha paesaggi zagoriani, decisamente avventurosi ("L'Orba selvosa" lo ha definito Manzoni in "Marzo 1821" - n.d.r.). È un fiume tormentato con rocce e gole.

C'è infatti una zona del fiume che è detta "Grand Canyon" a causa delle gole molto alte.
Le gole attraggono molto i canoisti come me. Mi piace essere, nel mio piccolo, un tipo avventuroso. Per chi non è esperto certe rapide di secondo o terzo grado (che faccio abitualmente) possono essere insidiose, ma per chi va un po' in canoa non sono niente di particolare. Mi piace affrontare fiumi come l'Entella, il Lavagna ed il Vara, che racchiudono paesaggi favolosi, incantati, quasi inesplorati... tremendamente *western*! E mi piace il mare, mi piacciono i suoi spazi sconfinati, mi piace la vela, forse perché sono nato in Liguria (anche se sono di origine emiliana).

Quindi, lei è un po' come Zagor...
Mi rispecchio abbastanza in lui. Del resto, è comune che tra autore e personaggio ci sia una sorta di affinità, psicologica e anche fisica. Zagor assomiglia molto al me stesso giovane, e, del resto, Galleppini disegnava Tex a sua immagine e somiglianza, della somiglianza fra Diso e Mister No ho già parlato e lo stesso fanno molti altri autori. Ho sempre avuto uno spirito di avventura, e l'ho dato a Zagor. Non sono invece un gran patito di calcio, mi piace vederlo ogni tanto, ma non tengo per una squadra in particolare e non ci gioco. Mi sembra che sia ormai onnipresente in Tv e nei giornali: sarebbe meglio che si leggessero più fumetti...

Lei ha colorato "Indian Circus". Ho notato, in quell'episodio, che ha reso il colore dei capelli di Zagor un po' diverso (sono neri e leggermente brizzolati, non castani). Ha forse inconsciamente voluto dare a Zagor il colore dei suoi capelli di allora?
Se l'ho fatto, l'ho fatto inconsciamente.

Sarebbe bella, però, questa identificazione fra autore a personaggio.
Zagor mi ha dato molto ed anch'io credo di aver dato qualcosa a lui. Il tuo accenno all'Orba mi ha fatto venire voglia di tornare a Ovada, che è veramente una gran bella cittadina, con bei castelli e bei vigneti, in cui si mangia bene. E poi ci sono gli zagoriani...

A proposito di cibo, che ne pensa della mitica focaccia al formaggio di Recco? Sono andato qualche volta a mangiarla nei locali del paese e devo dire che è molto buona.
La focaccia al formaggio a Recco è un'istituzione e ne conosco la storia. Devi sapere che Recco, pur essendo sul mare, non è un paese di pescatori (come la vicina Camogli), ma ha tradizioni agricole. Quando i marinai volevano portarsi a bordo qualcosa che ricordasse gli odori e i sapori della loro terra (e che variasse solita dieta a base di pesce), si rivolgevano alla "Manuelina", una piccola osteria in cui c'era una cuoca che, oltre alle solite trenette col pesto, preparava queste focacce, fatte con formaggio di capra (mucche non ce n'erano) e con la poca farina che i liguri scambiavano con l'olio. Così è nata la focaccia al formaggio, che ha fatto di Recco una capitale gastronomica.

Per me Recco è soprattutto la città di Gallieno Ferri, non solo una capitale gastronomica.
Ferri mi salata cordialmente ed esce dalla stanza. Lo guardo mentre va via.
Si dice che molti autori bonelliani si identifichino nei i loro personaggi: Castelli è Martin Mystere, Bonelli è Mister No, Sclavi è Dylan Dog, e così via. Tuttavia, non avevo mai visto prima un'identificazione così piena e totale. Il suo sguardo, la sua cordialità ed insieme la sua franchezza non lasciano adito a dubbi: Gallieno Ferri è Zagor. ●

Recensioni

a cura di Giampiero BELARDINELLI *e Stefano* PRIARONE

Ombre su Darkwood

di Mauro Boselli e Gallieno Ferri
Zenith Gigante nn. 427-430 (*Zagor Gigante* nn. 376-379)
Novembre 1996 - Febbraio 1997
376 tavole
Giudizio: *****

Una delle caratteristiche principali della lunga saga, iniziata con l'albo "Ombre su Darkwood" e che ha riportato nuovamente in auge il professor Hellingen, è costituita dalle differenti atmosfere narrative caratterizzanti i quattro albi che la compongono. Nel primo la narrazione di Boselli, dopo l'inquietante prologo, è subito molto serrata. I nostri eroi vengono assaliti da una turma di mostri di "accendenza" mitologica, in una sorta di *remake* del romanzo di H.G. Wells "L'isola del dottor Moreau", con il redivivo Ben Stevens (dotato inspettatamente di innovative, fantascientifiche conoscenze chirurgiche), che fa suo il ruolo del fantomatico *mad-doctor* letterario. Nel secondo, invece, le atmosfere si fanno molto più raffinate, diversificandosi ulteriormente. Si va dal "giallo" svelato da Poe (l'enigma "dell'uomo della folla"), all'affascinante, "misterioso" inserimento nella saga di Zagor della base ottocentesca di "Altrove"; dalle sequenze "arcane" nella palude di Darkwood (dove lo Spirito con la Scure entra in contatto con l'anima inquieta, di schiviana memoria, del professor Hellingen), alle spettrali bambole assassine di Puppetmaster (scontato, in questo caso il riferimento cinematografico), che emanano brividi di terrore, degni delle migliori opere di Stephen King. Negli ultimi due fascicoli, infine, l'autore cambia registro ancora una volta: dal gotico ispirato ai racconti di Edgar Allan Poe, infatti, passiamo ad echi ed assonanze riconducibili, rispettivamente, a due celeberrime pellicole fantascientifiche fortemente in antitesi tra loro: "2001: Odissea nello spazio" (con i suoi interrogativi senza una risposta sicura) e "Guerre stellari" (la spettacolare *space opera* messa in scena da George Lucas). Ciò che rende memorabile il racconto, però, è senza dubbio la presenza di Edgar Allan Poe, personaggio che Boselli "viviseziona" abilmente, mostrandocelo sì in tutte le sue inquietudini, i suoi tormenti e la sua insana dedizione all'alcool, ma ritraendolo pure dotato di un acume del tutto peculiare, a tratti fermo e deciso, come davvero pare che fosse nella vita questo controverso scrittore americano (il quale, va sottolineato, trovandosi in perenne contrasto con la mentalità piccolo borghese dell'Ottocento per via della sua indipendenza ideologica e culturale, finirà per essere emarginato e isolato dalla società del suo tempo). Il Poe che vediamo agire in questa lunga avventura è ritratto coerentemente in tutta la sua instabilità caratteriale. Boselli, tuttavia, riesce a renderlo protagonista assoluto della vicenda, presentandolo nelle vesti dell'agente speciale Raven (il migliore uomo della base di "Altrove"). Gli interventi di encomiabile coraggio da lui operati ne fanno un uomo generoso, che ha messo le proprie conoscenze al servizio degli altri, senza chiudersi in un narcisistico egoismo. Dapprima, su consiglio di Liya (la narratrice dei miti del "popolo degli uomini"), Poe viene invitato a raccontare una delle sue storie ("Duello nello spazio", pagg. 55-60): Boselli, con una buona trovata, riesce non solo a rimuovere Zagor e soci dall'*impasse* in cui erano caduti ed a risolvere "meccanicamente" la delicata situazione, ma anche a rendere, un metaforico, servizio omaggio a tutti i narratori (e quindi anche a se stesso), che "imprigionano" nella ragnatela delle loro storie chi ne fruisce, "perché - come dice Liya - hanno il potere di affascinare e catturare". Infine (alle pagg. 72-73 dell'albo suddetto), nelle vesti del corvo, suo *alter ego* (chiaro omaggio all'omonima poesia), Poe scuote il nostro eroe dall'angoscia in cui era precipitato. In tale frangente l'autore rende con coerenza la psicologia di Zagor: di fronte agli zombi - avendoli già affrontati in passato - l'eroe non batte ciglio, di fronte all'immensità dell'universo, però, egli ha un momento di profondo, angosciante smarrimento. In queste pagine, peraltro, l'autore dimostra di aver capito perfettamente il significato dell'opera di Poe, che, come notava già Dostoevskij: "prende sempre in considerazione realtà eccezionali, pone il proprio eroe nelle situazioni estreme e psicologicamente eccezionali, e con grande forza di penetrazione ce ne espone lo stato d'animo". Lo smarrimento, comunque, dura solo un attimo: lo Spirito con la Scure è già pronto a scagliarsi contro i marchingegni di Hellingen anche lassù, tra i misteri insondabili dell'infinito, uscendo splendido vincitore da quest'ennesima, durissima "sfida all'ignoto". Boselli, inoltre, si rivela abile ed esperto anche sotto il profilo filologico, ricollegandosi alla storia scritta da Nolitta ("Hellingen"), senza per questo invalidare l'altra scritta da Sclavi ("Incubi"): praticamente veniamo a sapere, dallo stesso Zagor, che quella vicenda è avvenuta in un'altra dimensione, non quindi nella Darkwood "reale", e che, in effetti, Hellingen si era veramente dissolto nello spazio, tanto che solo con l'intervento risolutivo del dio del male, Wendigo, il folle scienziato riuscirà a tornare vivo e vegeto sulla Terra, con tutto il suo fascino di "eroe" negativo ed il suo odio atavico verso l'umanità.

Ci soffermiamo, in conclusione, sull'ottimo lavoro svolto da Ferri, che, con i suoi magici pennelli, ha tratteggiato con accuratezza gli ambienti (si vedano, ad esempio, le splendide inquadrature del castello di Hellingen), ha caricato efficacemente di dinamismo le sequenze d'azione ed ha delineato nelle più minute sfumature psicologiche i molti personaggi (Edgar Allan Poe su tutti), utilizzati brillantemente da Boselli sul "palcoscenico" di questa epica avventura.

(G.B.)

I misteri di Redstone

di Giorgio Casanova e Gaetano Cassaro
Zenith Gigante nn. 430-431 (*Zagor Gigante* nn. 380-381)
Marzo - Aprile 1997
188 tavole
Giudizio: **

Con questa storia si apre un periodo di transizione per la serie: due avventure scritte da Casanova ed una da Pelò, entrambi esordienti. Negli ultimi quattro anni le sceneggiature di Zagor erano sempre state scritte dai ferrati Boselli e Barattini (salvo qualche intervento di Colombo), e l'impatto con nuovi sceneggiatori non è mai stato indolore per il pubblico zagoriano. Per anni il livello della collana è stato molto buono, mentre, nonostante la buona volontà, i nuovi esordienti palesano molti difetti. Casanova, però, possiede alcune idee discrete, come si vede nella sua storia d'esordio. Il misterioso Mask (un uomo incappucciato) e i suoi compari si vogliono vendicare di Zagor e perseguitano i Warton, madre e figlia. Zagor mai si è perdonato di non aver potuto evitare, anni prima, la morte del padre di Elettra Warton, scomparso nell'allagamento di una miniera. E nemmeno Elettra ha mai perdonato lui. Proprio lei è Mask. Quando la giovane indossa la maschera è come posseduta dallo spirito del padre, che la spinge ad odiare Zagor (dal quale è comunque attratta), secondo lei vero responsabile della morte del padre. Elettra ha seri problemi psichici e solo la morte le darà la pace.
L'idea di fare una sorta di "Psycho" in salsa zagoriana non era cattiva, ma è stata realizzata con esito poco felice. Sin dalle prime pagine si capisce che Elettra è Mask (e non solo per il suo nome di mitica memoria), l'attrazione fra lei e Zagor - e sarebbe stata davvero una novità per lo Spirito con la Scure avere un nemico innamorato di lui - è però solo accennata, ed il nostro eroe fa la figura dell'idiota a non accorgersi della vera identità del suo nemico. Inoltre, gli scialbi disegni di Cassaro non aiutano certo a far apprezzare ulteriormente la storia. Casanova è rimandato a settembre (per fortuna, nel fumetto lo si può ancora fare).

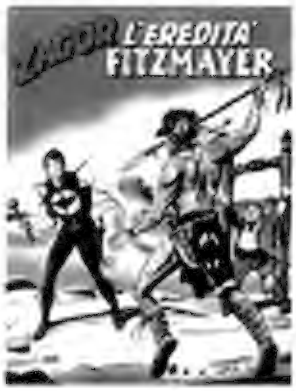
[S.P.]

L'uomo dipinto

di Pierpaolo Pelò e Marco Torricelli
Zenith Gigante nn. 432-433 (*Zagor Gigante* nn. 382-383)
Maggio - Giugno 1997
188 tavole
Giudizio: **

Un bravo recensore non dovrebbe mai avere preconcetti, cercando perciò di giudicare con imparzialità ogni autore, indipendentemente dalle sue storie precedenti. Tuttavia, è difficile non avere preconcetti leggendo una storia di Pierpaolo Pelò, sceneggiatore dell'avventura disneyana "Le avventure della gemma Pippolina", giudicata dall'*Annuario del fumetto italiano* (ed anche da chi scrive) come una delle storie a fumetti più brutte del 1995. L'autore, alla sua prima esperienza zagoriana, non si smentisce, imbastendo una risaputissima storia di indiani che si ribellano all'autorità di Za-Gor-Te-Nay. Gli Oneida (ma non erano guidati dal saggio Wuwutky?) si fanno guidare da un tizio vestito da *clown*, che si fa chiamare "L'Uomo Dipinto", e che riesce, con l'inganno, a sconfiggere Zagor. L'individuo è al soldo di un folle prussiano, tal Ludwig Skondlerwitz, intenzionato a sterminare gli indiani, pur di costruire a Darkwood una sorta di "città perfetta", ad uso e consumo delle *élites* europee. Il tedesco ha inventato una macchina volante, paracadute e gas asfissianti, ed ha pure costruito un castello nel bel mezzo della foresta. Zagor sventa i suoi piani. È una storia ricca di trovate inverosimili, che anche gli ingenui lettori degli anni Sessanta avrebbero trovato assurde. Solo Nolitta, forse, con il suo talento narrativo, sarebbe stato capace di renderle plausibili. Ma Pelò sta a Nolitta come Vanzina sta a Kubrick... Sempre buoni i disegni del valido Torricelli, che però non riescono a salvare la peggiore storia di Zagor degli ultimi cinque anni.

[S.P.]



La ragazza selvaggia

di Giorgio Casanova e Massimo Pesce
Zenith Gigante nn. 434-435 (*Zagor Gigante* nn. 384-385)
Luglio - Agosto 1997
188 tavole
Giudizio: ***

Casanova deve ringraziare Pelò. A paragone con la storia precedente, la sua seconda prova zagoriana è un vero e proprio capolavoro. Lo sceneggiatore toscano è comunque più sicuro rispetto alla sua prima avventura ed imbastisce una vicenda abbastanza piacevole. Lo aiuta il neoacquisto Massimo Pesce (che largo spazio ha avuto sul primo numero di D.M.), subito a suo agio con l'universo zagoriano ed assai bravo a caratterizzarne i personaggi. La trama è quella di un *feuilleton* ottocentesco (o di un *serial* televisivo come "Melrose Place", che è poi la stessa cosa). Il dottor Stewart Barrymore, la sua fidanzata Elizabeth e il suo gemello James cercano di ritrovare l'eredità che lo scomparso Lord Fitzmayer ha loro destinato. Sono ostacolati nella loro ricerca dal bieco Lord Stead (che vuole impossessarsi degli averi di Fitzmayer), ma aiutati da Zagor, Cico e la bella Riannon, una bianca che vive con un falco ammaestrato. Bel nome Riannon (è quello della compagna di Pridery nei racconti gallesi dei Mabinogi), adatto al personaggio di una ragazza selvatica e solitaria, di cui si innamorerà James. La storia presenta molti elementi tipici del romanzo d'appendice (basti pensare ai sofisticati passaggi segreti della villa di Fitzmayer). Così pure la trovata di far rapire Elizabeth dagli indiani, in modo da avere un pretesto per farle indossare un vestitino da *squaw* che ne evidenzia le forme (così ben rese da Pesce). Zagor, però, è un fumetto molto più moderno di quanto pensi lo sceneggiatore. Inoltre, Zagor e

Cico a tratti rimangono sullo sfondo: i veri protagonisti sono i due giovani e le rispettive compagne. L'avventura è comunque interessante e Casanova dimostra di essere migliorato.

[S.P.]

L'angelo della morte

di Mauro Boselli e Maurizio Dotti
Zagor Special n. 9
Aprile 1997
128 tavole
Giudizio: ****

Spesso si è dibattuto se in una storia a fumetti sia più importante lo sceneggiatore o il disegnatore. Per chi scrive, più spesso il primo: una bella storia, infatti, può reggere anche se affidata ad un disegnatore mediocre. Ma a volte ci sono disegnatori che non si accontentano di essere dei meri illustratori, ma sono dei veri narratori di storie. Uno di questi è Maurizio Dotti, il nuovo brillante acquisto dello *staff* artistico zagoriano. La vicenda è ambientata alcuni anni dopo l'*annual* precedente, "Anima Nera", e Tim, il ragazzo bianco allevato dai Mohawk (che aveva incontrato Manito) è ora un *trapper* che vive in Canada. Preacher, un folle predicatore che odia gli indiani, lo vuole uccidere (è blasfemo affermare di aver visto il Grande Spirito, come fa lui), aiutato da due Uroni che gli sono fedeli. Zagor lo sconfiggerà, ma non riuscirà ad evitare la morte di molti innocenti. Si tratta di una storia molto affascinante ricca di personaggi interessanti, come Regina Andersen, una donna bella e volitiva, proprietaria di un *saloon*, come Folgore, un indiano sanguinario, ma dotato di un suo senso dell'onore (la cui sorella avrà una storia con Tim), e come Mike, un *trapper* rozzo e simpatico, innamorato di Regina ("Da quando mi ha parlato", dice ad un suo amico, "non ho più dormito con una squaw... a parte un paio di eccezioni, naturalmente"). I *characters* sono resi vivi anche dal grande talento di Dotti, che ci trasporta in una natura selvaggia ed inquietante, in un mondo in cui la religiosità cristiana non ha dimora. Il regno dell'ironico, benevolo Kiki-Manito.

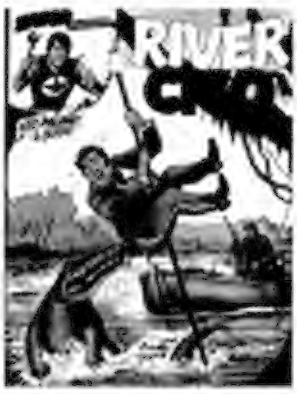
[S.P.]

Icaro La Plume in: La corsa delle mongolfiere

di Moreno Burattini e Gallieno Ferri
Albo speciale allegato a *Zagor Special* n. 9
Aprile 1997
32 tavole
Giudizio: ****

Celine diceva che adorava vedere le navi che attraccano al porto: sarebbe rimasto a guardarle per tutta la vita. Sono sicuro che Burattini vorrebbe passare la vita a scrivere albetti con protagonisti i personaggi del *supporting cast* zagoriano. Questo è il quarto che scrive e, come i precedenti, è molto avvincente e ben sceneggiato. Il barone La Plume, inventore di complesse macchine volanti, partecipa con il suo dirigibile ad una gara di mongolfiere che si tiene nella cittadina di Runville. Deve combattere il perfido conte Adolf Von Rot (che partecipa anch'egli alla gara), suo acerrimo rivale, ma, grazie all'aiuto del ragazzino zoppo Zachary, vincerà la corsa (e la ricompensa servirà per far operare proprio lui, che tornerà a camminare bene). La storia è ricca di *gags*, egregiamente visualizzate da Ferri, e ricorda un po' certi *cartoons* di Hanna & Barbera, come la serie di Dick Dastardly e Muttley. Sono simpaticissimi i criminali Bill, Bell e Bull, che vorrebbero impossessarsi dei cinquemila dollari del premio, che non riescono neppure a raggiungere Runville e decidono di cambiare professione. Speriamo invece che Burattini e Ferri non smettano mai di realizzare questi albetti.

[S.P.]



River Cico

di Moreno Burattini e Francesco Gamba
Speciale Cico n. 15
Maggio 1997
128 tavole
Giudizio: **1/2

È il nono speciale Cico scritto da Moreno Burattini ed il decimo disegnato da Francesco Gamba, ma la premiata coppia è meno brillante rispetto ad altre volte. Forse perché si tratta del decimo speciale dedicato al passato di Cico ed il nono ambientato negli Stati Uniti. Cico racconta a Zagor e a Drunky Duck le sue avventure come battelliere (immediatamente precedenti al suo incontro con Zagor). Ci sono alcune trovate divertenti (una in particolare in cui Burattini cita il *film* "Arsenico e vecchi merletti"), ed è molto simpatico il personaggio del folle inventore Archimedes Zweinstein. Nell'insieme, però, è un albo un po' fiacco, disegnato da un Gamba piuttosto svogliato. Il punto debole è la mancanza di una vera e propria storia: ci sono solo una serie di battute di argomento fluviale. Inoltre, si dovrebbero tornare a produrre *speciali* sugli antenati di Cico o magari parlare del passato remoto del simpatico messicano (quando era ancora in Messico): si troverebbero così nuovi spunti. Una serie gloriosa come le "Cico Stories" non deve arenarsi per mancanza di idee. Comunque, abbiamo massima fiducia negli autori (specie in Burattini), e siamo certi che sapranno offrirci racconti migliori di questo.

[S.P.]

N.B.: le votazioni dei nostri recensori vanno da un minimo di un asterisco (insufficiente) ad un massimo di sei (capolavoro).

Zagoriana

a cura della REDAZIONE

Inauguriamo, in questo secondo numero di *Darkwood Monitor*, una rubrica che dovrebbe rivelarsi di grande utilità per tutti gli appassionati dello Spirito con la Scure. All'interno di essa, infatti, ci premureremo di segnalare all'attenzione dei nostri lettori tutti quegli oggetti (libri, diari, portachiavi, spillette, album di figurine, ecc.) e tutte quelle opere (testi di canzoni, poesie, cartoni animati, illustrazioni, sculture, omaggi di vario tipo, ecc.), che, dal lontano 1961 ad oggi, sono stati dedicati a Zagor ed al suo straordinario universo di carta e inchiostro. La nostra speranza è che "Zagoriana", questo il nome della nuova rubrica, diventi un prezioso strumento con cui gli appassionati dell'eroe di Darkwood possano attraversare con maggiore consapevolezza il mare dei *gadgets*, dei camei, degli *inside jokes* e di quant'altro riguardi il personaggio creato da Nolitta e Ferri. Un mare che, come avrete modo di rendervi conto nel corso delle prossime uscite, è molto meno piccolo di quanto comunemente si creda e in cui, ne siamo certi, ad ognuno di voi risulterà dolce il naufragare.

La prima puntata di "Zagoriana" abbiamo deciso di dedicarla alla canzone "Freddo cane in questa palude", contenuta nel primo album del *rocker* Luciano Ligabue, uscito nel 1990 e programmaticamente intitolato "Ligabue". Una canzone i cui versi ci parlano di solitudine e di stanchezza nei confronti della vita, ma che, nondimeno, invitano a non farsi mai sopraffare dalle difficoltà - talvolta apparentemente insormontabili - con cui ogni giorno siamo costretti a misurarci. All'immagine negativa della palude, efficace metafora con cui il cantautore emiliano illustra i suoi tormenti ed i suoi malumori, viene contrapposta proprio la figura dello Spirito con la Scure, perfetta espressione di un modo ottimistico e propositivo di guardare all'esistenza. Un'immagine forte e positiva, un esempio da seguire e da emulare in mille circostanze diverse, che, qualora se ne sentisse il bisogno, risulta sempre... a portata di mano. Visti i suoi recenti e strepitosi successi, Ligabue non ha certo bisogno della nostra pubblicità: tuttavia non possiamo esimerci dal consigliare a tutti gli zagoriani *doc* - a beneficio dei quali pubblichiamo di seguito il testo integrale di "Freddo cane in questa palude" - l'acquisto (o almeno l'ascolto) del già citato album d'esordio del trionfatore dell'estate canora italiana. •

La copertina del primo album di Luciano Ligabue (WEA ℗1990 by WEA italiana S.p.a.).

Freddo cane in questa palude

Freddo cane
in questa palude.
I miei amici fanno scherzi idioti, sai:
loro spengono la sera
e si nascondono nei fossi
per vedere come me la caverei.
Freddo cane
e carne cruda.
I coccodrilli a quest'ora cenano.
Io non ho con me il fucile
ma mi sento come ZAGOR.
Neanche questa volta
mi fregano.
Troppo silenzio.
È possibile che tutti dormano?
Qualche cosa urlerà!

[Ligabue]

Zagor come un romanzo
Prefazione

di Giuseppe POLLICELLI

Per la stragrande maggioranza dei lettori di Zagor Moreno Burattini è solamente l'ideatore di molte delle avventure dello Spirito con la Scure (oltreché, dal settimo speciale in poi, di tutte quelle fuori-serie di Cico). Ma per chi ne conosce meglio l'attività pubblicistica, egli è molto, ma molto di più. Moreno, e chiedo anticipatamente venia di eventuali dimenticanze, è anche lo sceneggiatore di innumerevoli altri fumetti (Battista il Collezionista, Cattivik, Lupo Alberto, ecc.), un prolifico ed autorevole critico e filologo del nostro genere preferito (nel 1985 ha fondato la *fanzine* "Collezionare" e, in seguito, ha collaborato alle maggiori riviste specializzate del settore, firmando anche un cospicuo numero di libri ed introduzioni), l'autore di pluririappresentate commedie teatrali in vernacolo fiorentino (una per tutte: "Il vedovo allegro"), nonché di ironici monologhi teatrali elaborati a beneficio di un'emergente cabarettista toscana. Al lavoro intellettuale, inoltre, Burattini ne ha recentemente affiancato uno che potremmo definire "imprenditoriale": insieme ai suoi colleghi ed amici Francesco Manetti e Saverio Ceri (in collaborazione coi quali organizza spesso e volentieri mostre espositive di argomento fumettistico), ha difatti aperto ben due negozi di fumetti aventi rispettivamente sede in provincia di Prato e di Firenze.

Moreno Burattini e la sua *squaw* visti da Gallieno Ferri.

Questa impressionante mole di impegni lo ha costretto negli ultimi tempi a trascurare un esercizio, quello della narrativa in prosa, che pure aveva praticato con profitto sino ad alcuni anni fa (una sua novella fantascientifica è stata addirittura inserita, previa traduzione, in un'antologia ungherese). Quando ci ha domandato se eravamo interessati ad ospitare sulle pagine di *Darkwood Monitor* un suo racconto avente Zagor per protagonista, non abbiamo perciò esitato un attimo a rispondere affermativamente. E, visti i risultati, credo di poter dire che abbiamo fatto bene. Non solo "Le mura di Jericho", di cui nelle pagine seguenti potrete leggere la prima parte (illustrata degnamente da un abilissimo Mauro Laurenti), è scritto con uno stile secco e coinvolgente che ricorda quello dei più dotati scrittori *western* (avete presente Louis L'Amour?), ma il sapiente dosaggio dei colpi di scena (abilmente disseminati, come avrete modo di constatare, nell'arco delle varie puntate) non potrà non entusiasmare gli estimatori (noi siamo tra questi) dei *feuilletons*, ossia di quei romanzi e di quei racconti la cui originaria sede di pubblicazione erano appunto le riviste, che li ospitavano spezzandoli in differenti capitoli.

Un simpatico autoritratto di Mauro Laurenti.

Spero siate d'accordo con me: attendere il prosieguo di una storia avvincente è, insieme, una delle maggiori torture e uno dei più sublimi piaceri che sia dato di sperimentare a un essere umano. Non esitate oltre, quindi, e voltate pagina. A me non resta che augurarvi, da bravo prefatore, una buona lettura. ●

Le mura di Jericho

di Moreno Burattini

1. Il cacciatore di taglie

Il *bounty killer* entrò nel *saloon* spingendo gli sportelli con le mani. Rimase un paio di minuti sulla soglia, con le ante fra le dita, giusto il tempo per guardare dentro, da sinistra a destra, scrutando i presenti. Il locale era piuttosto grande e piuttosto affollato. Gente ai tavoli, a giocare a carte, a giocare ai dadi, a bere e a mangiare. Gente in piedi, davanti al bancone o attorno ai tavoli a guardare il gioco. Una donna prosperosa e dal sorriso spento si faceva largo agonitando, con un vassoio pieno di bicchieri vuoti da portare a lavare. L'uomo mosse i primi passi all'interno, lasciando la porta oscillare dietro di sé. Camminò, fendendo il fumo denso, verso il bancone. Tutti lo guardarono. Non perché fosse una faccia nuova: no, a Jericho, città lungo la pista più importante della regione, gli stranieri non erano merce rara. Solo che si vedeva lontano un miglio che quel tipo, di mestiere, non faceva il predicatore. La camicia rossa, se il rosso era davvero il colore che si indovinava sotto lo sporco, era attraversata da due cartucciere che gli si incrociavano sul petto, e il cinturone serviva a tenere appese due pistole. L'uomo non portava il cappello, o si sarebbe potuto pensare che nascondesse una pistola anche là sotto. Appoggiò i gomiti sul bancone, pesantemente, depositando sul ripiano una libbra di polvere.

Seth Kolbe, il *barman*, lo guardò preoccupato.

- Whisky o birra? - gli chiese.

- Quello che fa meno schifo - rispose il cacciatore di taglie.

Kolbe allungò la mano verso il whisky. Faceva schifo uguale, ma costava di più. Mentre il *barman* gli riempiva il bicchiere, il bounty killer si frugò nella tasca della camicia, facendo tintinnare le cartucciere. Tutti continuavano a guardarlo.

- Mai vista questa faccia? - domandò aprendo sul banco un avviso di taglia stropicciato. Prima di guardare la faccia, il *barman* guardò la cifra. Cinquecento dollari.

- No. - rispose - Chi è? -

- Percival March. Un ladro. Ha fatto un colpo a Chicago ed è fuggito verso la frontiera, in cerca di fortuna. -

- Se la cerca a Jericho, ha sbagliato strada. -

- La cerca altrove, ma passerà da qua. -

Il cacciatore di taglie sollevò il bicchiere. Lo guardò intensamente. Lo tracannò d'un fiato. Posò il bicchiere vuoto, si pulì la bocca con il dorso della mano destra. Gettò sul banco mezzo dollaro, senza chiedere quant'era né attendere il resto.

Riprese l'avviso di taglia. Si voltò a scrutare di nuovo la sala. Si spostò verso un tavolo dove quattro uomini giocavano a *poker*. Erano rimasti tutti con le carte in mano e le sigarette penzoloni dalle bocche, a guardare lui. Il *bounty killer* li squadrò uno a uno, confrontando le quattro facce con il ritratto sulla taglia.

A un *cowboy* del *saloon* Double Zero che se ne stava appoggiato a una colonna di sostegno delle scale, il cacciatore prese fra le dita il mento. Gli fece voltare la testa a destra e a sinistra.

- A te dice niente? - chiese poi agitando il ritratto.

- N-no... davvero! - balbettò il *cowboy*.

Al tavolo vicino stavano cenando in due. Un messicano piccolo e tondo con la cravatta a fiocco, intento a lavorarsi di mandibola un cosciotto di tacchino, e un pezzo di marcantonio alto quasi due metri con addosso uno strano costume indiano, che ripuliva il suo piatto passandoci dentro un cartuccio di pane. Il messicano non poteva essere il suo uomo. L'altro era sbarbato, a differenza di March. Ma le barbe vanno e vengono. La corporatura rimane, e poteva essere quella giusta. Il cacciatore gli si avvicinò, lo guardò, gli allungò la mano verso il mento, per fargli alzare di più la testa.

Il marcantonio lo sorprese. Con uno scatto rapidissimo, gli afferrò il polso fra le dita della destra. Strinse. Glielo fece abbassare. Gli battè la mano sul tavolo. L'urto fece sobbalzare piatti e bicchieri. Il messicano alzò la faccia dalla coscia di tacchino, accorgendosi per la prima volta del *killer*.

L'uomo con le cartucciere incrociate agrandì gli occhi. Il marcantonio gli teneva il polso inchiodato sul tavolo.

- Cercati un'altra carogna a cui tornare attorno, Buzz! - sibilò.

Il cacciatore soffocò un'esclamazione di sorpresa.

- Tu... mi conosci? -

Il marcantonio lo guardò fisso negli occhi.

- Sei Herod Durch, di Columbus, cacciatore di taglie... ma ti chiamano Buzz, perché ronzi attorno alle prede con l'insistenza di un tafano sul sedere di un cavallo. Siccome quelli che fanno il tuo mestiere mi danno il voltastomaco, togliti dai piedi e quel Percival March vallo a cercare altrove! -

Buzz ascoltò traballando. Non riuscì a replicare che con un'imprecazione e una domanda:

- Sangue di Giuda! ...chi sei? -

Il marcantonio mollò la presa sul polso e si alzò in piedi.

- A me hanno dato il soprannome di Zagor. -

Zagor sovrastava Buzz di almeno dieci centimetri. Buzz fece un passo indietro. Nel *saloon* si levò un sonoro mormorio.

- Zagor! - esclamò Buzz. Aveva sentito parlare di quello spaccamontagne. Un amico degli indiani. Un nemico di molta gente finita al fresco. Un ex nemico di molta ex-gente finita al cimitero.

- È l'abbreviazione di Za-gor-te-nay... nella lingua degli Algonkini significa "Spirito con la Scure". Non io a te, ma a me pare meglio di Buzz. -

Solo adesso il *bounty killer* notò l'insolita scure di pietra che pendeva al fianco del suo interlocutore.

Il messicano sospirò. Non aveva ancora finito di spolpare il suo cosciotto e teneva di doverlo lasciare a metà. Sapeva come anda-

vano a finire le cose, nove volte su dieci.
Buzz superò la sorpresa e scrollò mostrare la rabbia.
- Tanto disprezzo per il mio mestiere... e poi anche tu dai la caccia ai pendagli da forca!
- Io non lo faccio per denaro, mi preoccupo che abbiano davvero commesso ciò per cui li cercano, se posso ascolto le loro ragioni, provo a prenderli vivi, non infierisco su di loro quando non possono difendersi, non li colpisco alle spalle e soprattutto non ci provo gusto - sbottò Zagor quasi senza riprendere fiato - Tutto il contrario di ciò che fai tu di solito, Buzz... per quanto nera abbiano la coscienza le tue prede, tu non ce l'hai meno lercia della loro!
Buzz arricciò il naso e gonfiò il petto.
- Al diavolo! ...Non hai a che fare con i tuoi puzzolenti amici indiani! Loro puoi trattarli così... ma non Herod Dutch! -
Meno che mai davanti a tutti, pensò Buzz portando la mano alla pistola di destra. Che volesse sparare o solo usarla per far abbassare la cresta al suo avversario, poco importa.
Per tutta risposta, Buzz tentò di colpirlo con un pugno fiacco. Zagor lo schivò, e lo restituì con gli interessi. Buzz volò all'indietro, sollevato da terra, per almeno tre metri. Finì addosso a due spettatori, che caddero a terra con lui. Si levò un rumore di grida di meraviglia e di esclamazioni sorprese.
- Ho capito... - disse Zagor camminando verso Buzz aggrovigliato a terra con i due malcapitati - ...devo buttarti fuori io. -
Lo Spirito con la Scure sollevò di nuovo Buzz per la collottola. Gli infilò in tasca l'avviso di taglia raccolto da terra, e trascinò il *bounty killer* verso l'uscita, come se fosse un sacco di spazzatura, facendogli sfregare a terra gli speroni. Poi lo sollevò anche per il fondoschiena e lo gettò verso gli sportelli. Buzz li aprì con la faccia, volando fuori. I pochi passanti che passeggiavano per la Main Street di Jericho, quasi del tutto buia, lo videro piovere in strada come un sacco di spazzatura. Buzz rotolò nella polvere e ci rimase.
Nel *saloon*, Zagor si pulì le mani di lato ai pantaloni e si avviò

«Gente ai tavoli, a giocare a carte, a giocare ai dadi, a bere e a mangiare...».

Riuscì a impugnarla e a estrarla, ma non a pararla. Zagor gli bloccò il braccio poco sopra il gomito, e facendo forza sull'omero lo sollevò da terra e lo fece volare sopra di sé. Buzz perse la pistola un attimo prima di schiantarsi con la schiena sul tavolo, e poi sprofondare a terra fra le assi sfasciate, la tovaglia sporca, i piatti rotti, i resti del tacchino.
Il messicano si era tirato indietro appena in tempo.
- Caramba y carambita! - esclamò.
Nell'aria svolazzava ancora l'avviso di taglia. Si depositò sulla pancia di Buzz. I clienti seduti ai tavoli accanto si alzarono tutti e si tirarono indietro. La faccenda non era finita lì. Il *bounty killer* si muoveva. Stava caricando le gambe come una molla, per scattare a testa bassa. Zagor lo guardava senza battere ciglio, aspettandolo al varco.
- Ti ammazzo! - gridò Buzz con la bava alla bocca.
Caricò velocissimo, come un ariete, all'improvviso. Qualunque avversario sarebbe stato travolto. Ma Zagor fu più veloce di lui. Si spostò di lato quel poco che bastava per far passare la testa abbassata di Buzz, poi gli calò sulla nuca una mazzata a pugni uniti. La carica del *bounty killer* fu bloccata in un istante, in quel punto. Buzz stramazzò al suolo con un gemito soffocato. La taglia svolazzò in aria di nuovo.
- Per tutti i baffi della mia famiglia! - esclamò il messicano - ...Lo hai reso sterile per il resto della vita! -
- Tranquillo, Cico! ...I tipi come lui hanno la testa dura! - sorrise Zagor.
Infatti, Buzz si muoveva cercando di rialzarsi. La gente del *saloon* cominciò a fare capannello intorno a due contendenti. Quando il *killer* si fu messo carponi, Zagor lo afferrò per il bavero e lo tirò su. Gli fece appoggiare i piedi a terra. Buzz traballò, poi trovò un minimo di equilibrio. Allora Zagor lo lasciò. L'altro barcollò, ma non cadde.
- Ce la fai ad andartene da solo o devo buttarti fuori io? - chiese Zagor.

verso il bancone. I presenti gli facevano ala, atterriti. Appoggiò le dita sul banco e si rivolse a Seth Kolbe.
- C'era una birra, sul mio tavolo... e doveva ancora berla. -
Kolbe tirò fuori un boccale.
- Eccone un'altra... offre la casa. -

Wes Groove era seduto in ombra, nell'angolo più nascosto del *saloon*. Era stato l'unico a non alzarsi mentre Zagor strapazzava Buzz. Aveva anche lui una birra sul tavolo. Ne bevve l'ultimo sorso proprio quando Zagor sollevava il boccale appena riempito da Kolbe. Si tirò su, in piedi, frugandosi nel taschino. Lasciò un dollaro sul tavolo. Si mise il cappello nero in testa. Era tutto vestito di nero, e se non fosse stato per la stazza sarebbe sembrato un becchino. I becchini vestono di nero ma sono allampanati come acciughe, per tradizione. Groove invece era alto e corpulento. Un armadio ambulante, un orco dalla barba nera. Uscì dal *saloon*. Vide Buzz gemere raggomitolato al suolo. Lo guardò con disprezzo.
- Non farmi attendere troppo. - sibilò.
Poi si allontanò, scomparendo inghiottito dalle tenebre.
Buzz non lo vide neppure. Nemmeno lo sentì. Quando riaprì gli occhi, Groove se ne era appena andato. Buzz si tirò su carponi. Ricordava vagamente come era finito lì. Era stato quello Zagor. Glielà avrebbe fatta pagare... ma domani. Adesso era troppo stordito per fargli la pelle. Avrebbe rischiato di rimetterci la sua, e Buzz non amava correre rischi inutili. Per il momento era meglio battere in ritirata, raggiungere il cavallo, dormirci su, riposando in un bivacco in collina, e svegliarsi il giorno dopo con la mente più lucida. Lui non dormiva mai in albergo, quando era a caccia. Preferiva scegliere un posto nascosto fuori città, per maggior prudenza.
Si rimise in piedi, e riuscì a rimanerci. Si guardò attorno cercando di individuare la direzione giusta. Non era facile, nelle sue condizioni. Ci pensò un po' su, barcollando. Poi si decise. Traballò verso destra. Percorse una ventina di metri. Si voltò a guardare la strada dall'altro lato e si convinse che stava andando bene. Percorse altri venti metri, e trovò la scuderia dove aveva lasciato il cavallo.
Dieci minuti dopo usciva al galoppo dal paese. L'aria fresca gli faceva lentamente riacquistare lucidità. Buzz si vantava di avere gli occhi di gatto, che vedevano nel buio, e gli pareva di aver recuperato quasi del tutto le sue facoltà. Era vero. Infatti, lungo la pista delle colline vide perfettamente nel buio un uomo che gli sbarrava la strada. Un armadio ambulante, un orco dalla barba nera. Trasalì, tirò le redini, rallentò la cavalcata.
Il barbuto era a cavallo, aspettava lui. Ignorarlo sarebbe stato impossibile. Buzz lo guardò con i suoi occhi da rettalopo. Lo riconobbe. Era giù al *saloon*, poco prima.
- Chi sei? - chiese.
Groove aspettò che Buzz si fosse fermato a tre metri da lui, poi rispose.
- Mi chiamo Groove... Wes Groove. Mai sentito questo nome? -
- Mai. Avrei dovuto? -
- Di solito fra colleghi ci si conosce. -
- *Bounty killer* anche tu? -
- *Bounty killer* anche io. -
- Sulle tracce di Percival March? -
- Sulle tracce di Percival March. -
- Allora sei convinto anche tu che quel bastardo debba passare da Jericho? -
- Passerà da Jericho - annuì Groove. - Solo che a Jericho ci sono arrivato prima di te. Ero già lì, quando sei entrato nel saloon. -
Buzz sorrise.
- Hai sbagliato gara, amico. A questo gioco pagano un premio solo al primo che riporta la carcassa del ricercato... Chi arriva primo nel saloon non vince nulla. -
Groove sorrise a sua volta.
- Oh, no. Non ho sbagliato gara... il punto è che non ho nessuna voglia di fare a gara con te. -
- Ascolta, Groove... se quello che vuoi propormi è di unire le nostre forze, sappi che non intendo dividere la taglia. La cifra è già abbastanza bassa. -
- Lo so che è bassa - spiegò Groove - Infatti voglio farla raddoppiare. -
Buzz sgranò gli occhi per la sorpresa. Li sgranò tre volte, aprendoli sempre di più, sempre più incredulo. La prima volta, cercando di capire che cosa mai volesse dire il barbuto. La seconda, per chiedersi perché il suo cavallo avesse nitrito impaurito. La terza, per rendersi conto che c'era stato uno sparo e che il cavallo nitriva per quello. Quando capì che Groove aveva estratto la pistola e gli aveva sparato (così, di brutto, senza battere ciglio), i suoi occhi erano già sgranati al massimo e non riuscì a spalancarli di più. Del resto, non ne avrebbe avuto il tempo. Si accorse di avere un buco in fronte da cui colava sangue caldo e quello fu il suo ultimo pensiero.
Groove ebbe il tempo di rimettere a posto la *colt* fumante, prima che Buzz cadesse di sella. Non lo guardò nemmeno, mentre cadeva: tenne gli occhi sulla fondina, e alzò la testa solo dopo aver sentito il tonfo del corpo del rivale che piombava a terra buttato giù di sella e aver udito il cavallo fuggire al galoppo. Vide Buzz disteso con un buco in fronte. Il sangue che gli usciva dal cranio formava una poltiglia con la polvere della pista.
Groove sogghignò. Scese dal cavallo, si avvicinò al cadavere di Buzz, si chinò a frugarlo. Gli tolse di tasca l'avviso di taglia con su stampata la faccia di March, e se lo infilò nella giacca. Poi tornò al proprio cavallo, e slegò dalla sella un cappello infangato. Gettò il cappello a terra, vicino al morto. Guardò soddisfatto il cappello e il cadavere. Sì, avrebbe funzionato, pensò. Il suo era un buon piano. Risalì a cavallo. Aveva qualcuno a cui fare visita. Si allontanò badando bene di lasciare delle chiare impronte, e scomparì nella notte.

Poi fu la notte a scomparire nel giorno. Il sole appena sorto allungò i raggi freddi a caccia delle ombre nascoste fra le case. Non le aveva ancora scovate tutte, quando Zagor e l'amico Cico cominciarono a scendere lungo le scale della locanda. Cico sbadigliava a occhi chiusi, senza coprirsi la bocca con la mano, perché riteneva di non poter sopportare, a quell'ora, lo sforzo necessario a sollevare un braccio. Zagor invece notò subito l'uomo seduto di spalle, a un tavolo della sala sottostante.
- Buongiorno, gente! - disse l'uomo. Cico smise di sbadigliare e spalancò gli occhi.

- Buongiorno, Reilly. - rispose Zagor, abbozzando un sorriso.
L'uomo seduto di spalle tornò il busto e si voltò. Una stella di latta gli scintillò sul petto, illuminata da un raggio di luce che era appena entrato dalla finestra in cerca di ombre da fugare. Samuel Reilly, sceriffo di Jericho da una vita, era un amico.
- Diavolo! ...Mi hai riconosciuto dalle corna? - Chiese Reilly.
- Dalla voce! ...Potresti fare il baritono, se ti decidessi a gettare via la stella e darti al bel canto! -
- Ho saputo solo stanotte che eravate in città, e mi hanno detto che saresse ripartiti all'alba... perciò mi sono alzato presto per salutarvi. -
- E per offrirci una ricca colazione! - sorrise Cico, speranzoso e con gli occhi ridenti.
- Certo!... - annuì Reilly - ...Già ordinata! -
Zagor sprofondò una delle sedie.
- Credevo volessi arrestarmi per aver maltrattato Buzz Dutch. - disse, sedendosi accanto allo sceriffo.
- Altro che maltrattato! ...Secondo quanto mi hanno raccontato, ranch, o una fattoria, o un negozio. -
- Il negozio lo escludo - rise Cico - scommetto che non si fida dei commessi! Eh!Eh!Eh! -
Sempre ridendo, Cico cominciò ad allungare il collo per vedere se la colazione arrivava. Dalle cucine veniva un buon profumo, ma neanche l'ombra di un cameriere.
- Buzz sembrava convinto che sarebbe transitato di qua. - disse Zagor - e di solito i *bounty killer* sono bene informati. -
- Peccato che tu sia solo di passaggio... altrimenti, potevi aiutarmi a cercarlo. -
Cico gongolò soddisfatto. Il cameriere stava arrivando con un vassoio stracolmo. Uova, pancetta, burro, marmellata, pane, caffè, frittelle e sciroppo.
- L'avrei fatto, anche solo per impedire che fosse Buzz a trovarlo per primo... - disse Zagor - ...ma come hai detto tu, sono di passaggio. Mi aspettano fra due giorni al villaggio degli Oneida. Dovrai cavartela da solo! -
Il cameriere appoggiò il vassoio sul tavolo e cominciò a distribuire

«Buzz stramazzò al suolo con un gemito soffocato...».

l'hai trovato in strada più morto che vivo! - sbottò Reilly.
- Hai ordinato anche frittelle e sciroppo d'acero? - Chiese Cico, mentre si legava il tovagliolo attorno al collo, subito dopo essersi piazzato dall'altro capo del tavolo. Reilly si volse a rispondergli.
- Quattro porzioni, considerando che tu mangi per due. -
- Ti avranno raccontato anche che è stato lui a cominciare. - Continuò Zagor.
- Certo! Se no sarei venuto ad arrestarti davvero. -
- Buzz cercava un certo Percival March. Ne sai qualcosa, tu! -
- L'avviso è arrivato anche a me. Ho letto la copia dell'ordine di cattura e francamente non mi è parso un attentatore. È solo il commesso di un emporio di Chicago che a un certo punto è scappato con la cassa portandosi dietro la famiglia. -
- La famiglia! -
- Sì... moglie e due figli piccoli. Deve aver pensato di mettere a frutto il bottino lungo la frontiera... magari mettendo su un piatti. Cico si sfregò le mani, soddisfatto.
- Questa sì che è una colazione! - commentò. Allungò la mano verso la prima frittella, quando un grido fece voltare tutti.
- Sceriffo! -
Un uomo entrò correndo, trafelato. Era Ebenezer Fitzgeraldson, aveva una fattoria poco fuori dalla città, e a quell'ora tutte le mattine portava a Jericho il latte appena munto.
- Diavolo! ...Che cosa ti prende, Ebe? - domandò Reilly alzandosi.
Cico guardò la faccia di Fitzgeraldson e capì di dover dire addio alla colazione.
- Hanno ammazzato uno, lungo la strada... l'ho visto steso per terra!
- Uno chi? - sibilò Reilly.

(fine della prima parte)

Ricordo di Michele Pepe

di Giampiero Belardinelli

La scomparsa di Michele Pepe (morto improvvisamente a soli 51 anni ai primi di luglio) mi ha notevolmente rattristato, al punto che, quando l'amico Giuseppe Pollicelli mi ha telefonato, per comunicarmi la triste notizia, sono rimasto per diversi secondi senza fiato, incredulo, come se mi sembrasse impossibile accettare che anche per gli autori delle storie che amiamo, valessero le stesse, indiscutibili leggi dell'esistenza a cui siamo tutti sottoposti. In questi casi è molto difficile commentare ed analizzare lucidamente il lavoro di un autore che ci ha lasciato: ma occorre farlo e raccontare chi è stato Michele Pepe, cosa ha fatto e quanto la sua opera mancherà a chi ha saputo apprezzarlo.

La perdita umana, invece, per quanti hanno vissuto per moltissimi anni accanto a lui (i suoi cari, gli amici e i colleghi con cui ha quotidianamente condiviso il lavoro redazionale), sarà impossibile compensarla. Ed è davvero un peccato che Michele non possa esser testimone (terreno) del fermento che in questi mesi sta interessando la Sergio Bonelli Editore, lanciata, con rinnovato entusiasmo, ad arricchire il suo *pantheon* con nuovi e sempre diversi *characters*.

Un inedito di Michele Pepe dalla collezione di Stefano Priarone.

Pepe - prima di approdare in via Buonarroti - aveva lavorato per la Dardo, per i cui tipi realizzò la serie di guerra "*Super* Eroica", e La Cenicio, sotto le cui insegne disegnò "Furia, cavallo del *West*". Egli collaborò, inoltre, per la casa editrice Mursia ("Gli eroi del mare") e la Corno (l'investigatore Master), illustrando, infine, numerosissimi "liberi" per *L'Intrepido*, *Il Monello*, *Lanciostory* e *Skorpio*. Un'esperienza che ha indubbiamente arricchito le capacità del disegnatore, tanto che, quando Pepe approdò alla Bonelli (dove gli fu affidato *Zagor*), grazie alla sua versatilità nell'imitare gli stili degli altri disegnatori, assunse presto quel delicato ruolo di supervisore grafico, che successivamente lo ha visto all'opera come *art director* dell'intero parco-testate bonelliano (erede in questo del grande Luigi Correggi, con il quale, per diverso tempo, condivise il medesimo incarico). Per far risaltare ancora meglio l'importanza di Pepe in redazione, riporto una testimonianza di Sergio Bonelli, il quale, nella pagina della posta dell'albo "Il segreto del capitano" (*Zenith Gigante* n. 369), si era recentemente soffermato sulle qualità artistiche ed umane dell'autore: "A differenza degli altri nostri disegnatori, che lavorano a casa, da qualche anno Michele Pepe ha il suo tavolo di lavoro in via Buonarroti 38: possiamo contare su di lui e sulla sua mano abile e sicura quando si tratta di correggere le sviste di altri disegnatori, o addirittura di rifare intere tavole (capita più spesso di quando non si creda). [...] Pepe non è solo un grafico prezioso in redazione, è anche un autore, il cui stile classico si è inserito alla perfezione nella tradizione zagoriana. Anni fa, avendo apprezzato i suoi disegni per altri editori, gli chiesi di far parte del nostro *staff*, e da allora non me ne sono pentito mai, neppure per un secondo".

Indubbiamente i suoi lavori zagoriani sono le cose più importanti che lo sfortunato disegnatore ha realizzato: sei sono state le storie illustrate da Pepe ed apparse con successo sulle pagine della collana *Zenith Gigante* (cinque su testi di Tonielli, una su testi di Ruiso); la settima, ancora inedita (su testi di Burattini), vedrà la luce - con un beffardo destino che lo accomuna al compianto Donatelli - postuma, probabilmente agli inizi del 1999; in un'altra storia, inoltre, "Sinistri presagi" (*Zenith Gigante* nn. 358-361), scritta da Capone, Pepe intervenne massicciamente

sulle tavole firmate da Torricelli. Nei suoi lavori, l'autore ha evidenziato una precisione molto accurata per il dettaglio ed un'efficace ricerca anatomica. Lodevole anche la sua bravura nel conferire agli scenari naturali la giusta profondità. Il suo Zagor ha un aspetto fisico particolarmente "massiccio", il volto perennemente da duro ed uno sguardo tagliente come una lama che, pur nel rispetto del modello originario di Ferri, si rifà assai di più alla tipica caratterizzazione di Donatelli (chiaramente reinterpretandola in modo peculiare). Anche l'interpretazione di Cico è particolarmente interessante: il pancione dipinto da Pepe è tozzo più che mai e, nei tari momenti umoristici fin qui visti, come ad esempio la *gag* iniziale della bella storia scritta da Alessandro Russo, "Il giorno del riscatto" (*Zenith Gigante* nn. 373-375), mostra di possedere una trascinante irruenza comica, pur se è evidente che gli *sketches* "tutti da ridere" non erano i più congeniali alle sue doti artistiche. Come dicevamo, Pepe ha confermato la sua indubbia versatilità anche quando è stato chiamato a riversare la sua esperienza in altre testate bonelliane, con interventi correttivi su innumerevoli lavori altrui, come è accaduto per il n. 132 di Martin Mystère, "L'Olandese Volante", dove si è affiancato efficacemente al lavoro del bravo Chiarolla. Ultimamente, sottolineando che gli impegni di grafico redazionale gli impedivano di veder pubblicati più assiduamente i suoi lavori, la casa editrice lo aveva dirottato da Zagor a Mister No, serie che, nel suo "nuovo corso" editoriale, è strutturata generalmente in avventure di 94 tavole, più veloci quindi da realizzare rispetto alle storie, generalmente d'ampio respiro, dello Spirito con la Scure. La storia disegnata per Mister No, "Il vendicatore" (n. 264), ambientata nell'inquieta provincia americana su testi di Mignacco, è dipinta con un'accuratezza ed una documentazione (l'abbigliamento, le automobili, ecc.) molto efficace, ed il suo segno "duro" lo avrebbe sicuramente visto tra i migliori "cantori" per immagini della *new age* (dal taglio decisamente *noir*) del personaggio nolittiano. Inoltre, di questa nuova fase di Mister No, Pepe è stato l'ideatore della rinnovata veste grafica, ricostruita sulla base del vecchio logo, che si staglia, in alto, geometrico ed elegante, sulle copertine degli albi. Per concludere, infine, come non ricordare le due *cover* realizzate per il recente *Speciale Mark* n. 8 (albo principale ed allegato), interamente scritto da Moreno Burattini? Il Comandante tratteggiato da Pepe ha il volto inquieto e tirato che tradisce tutta la tensione emotiva provocata dalla tremenda minaccia che incombe sui patrioti americani: mai (o quasi), infatti, Mark si era scontrato con un avversario così minaccioso e sfuggente. La copertina dell'allegato, con una storia del giovane Mark, vede raffigurato invece un *character* dall'aria solare, pulita, con un'esuberante voglia di battersi per la libertà contro ogni sopraffazione, riproducendo lo stesso spirito regalatoci dall'indimenticabile trio EsseGesse. In conclusione, voglio ribadire che io ho sempre considerato Pepe - come tutti gli autori che ammiro -, un vecchio amico (pur non avendolo mai conosciuto di persona), che con la sua opera è riuscito, oltre che a farmi sognare (cosa tarissima - e quindi preziosa - in un mondo che tende ad escludere chi ama abbandonarsi al sogno) ad arricchirmi interiormente.
Per questo gliene sarò eternamente riconoscente.
So long, Michele! ●

BOX

In memoriam

di Stefano PRIARONE

Era l'autunno del 1993 ed ero andato a vedere una mostra di Zagor e Dylan Dog a Milano, alla rotonda della Besana. Quella sera c'era anche una mini conferenza di Gallieno Ferri, presentata da Luca Boschi. Tra il pubblico c'era proprio Michele Pepe. Me lo disse uno dei presenti (Pepe era un po' diverso rispetto al famoso autoritratto ormai riprodotto in moltissimi albi), e lo salutai. Gli parlai delle sue storie, di come mi piacesse la sua versione di Zagor (molto personale ed al tempo stesso ortodossa), anche se spesso aveva dovuto illustrare storie non certo eccezionali. Si rivelò molto simpatico e cortese e, poche settimane dopo, mi arrivò a casa un suo disegno originale (lo stesso che vedete riprodotto in queste pagine), una sorta di dono natalizio non richiesto (e per questo ancora più gradito). In seguito, frequentando la redazione di Via Buonarroti, mi è capitato spesso di vederlo: era sempre indaffaratissimo, ma molto cordiale e simpatico (i primi tempi, un po' intimidito, non sapevo mai se dargli del tu o del lei). Recentemente, avevamo pranzato, insieme ad altri redattori, in un ristorante giapponese, ed eravamo gli unici due punta a non usare le bacchette, ma gli "occidentalissimi" forchetta e coltello. Mi aveva rimproverato bonariamente perché sul primo numero di *Darkwood Monitor*, non si parlava assolutamente di lui, e gli avevo promesso un'intervista per una delle prossime uscite (di cui, magari, avrebbe realizzato anche la copertina). Pensavo già alle domande da porgli... Quando ho saputo della sua morte, l'intervista non la potrete più leggere, cari amici. Ma potremo vedere l'ultima storia zagoriana da lui disegnata, "Sangue nero", scritta da Burattini e programmata per il 1999. La stava già disegnando quando ebbi occasione di conoscerlo e diventerà probabilmente il suo testamento spirituale. È bella questa sorta di "immortalità laica" che dà l'essere Autore: Pepe è morto, ma rimangono le sue storie a fumetti.
Parafrasando la canzone dedicata allo scomparso *rapper* George Wallace (*alias* Notorious B.I.G.), canzone che è pressocché una *cover* della celebre "Every Breath You Take" dei Police: "Every breath Zagor takes, he'll be losing Michele Pepe". ●

Darkwood Gallery

Marco Torricelli

Zagor News

a cura di Daniele Bevilacqua

A beneficio di un'informazione più ampia e completa - come più propriamente si addice ad una rivista come D.M. - dal presente numero questa rubrica si occuperà esclusivamente di segnalare ai lettori tutte le novità, con particolare attenzione a quelle di carattere editoriale, relative all'eroe di Darkwood. In altre parole le (eventuali) ristampe, le storie brevi inedite, le tavole singole apparse *extra series* e così via, riservando invece ad altra sezione, appositamente intitolata "Zagor Preview", i titoli e le trame degli episodi di prossima uscita, oppure ancora in corso di realizzazione, con i relativi dettagli circa gli autori coinvolti, le ambientazioni privilegiate, i personaggi chiamati di volta in volta in causa.

Andiamo dunque a cominciare presentando con sommo piacere un'iniziativa - per tutti noi - davvero sensazionale. In concomitanza - più che significativa, sebbene del tutto casuale -, con la nascita ufficiale dello *Zagor* Club e l'uscita del n. 1 di *Darkwood Monitor*, la bolognese Editoriale Mercury ha immesso sul mercato amatoriale la prima ristampa anastatica - a tiratura limitata per collezionisti (1000 copie) - degli albi di Zagor nella loro versione originale "a striscia". Con questa interessante operazione di "recupero filologico", la piccola Casa Editrice, facente capo all'affabile ed esperto Stefano Mercuri (già coordinatore dell'apprezzabile rivistina di critica *La Striscia* e coautore, con Michele Arcieri e Modestino De Vito, del ponderoso volume "I Bonelli, 50 anni di fumetti", I. Ed. La Striscia, Reggio Calabria 1986, 1994), rende senza ombra di dubbio un omaggio valido e coraggioso ad uno dei *character* più amati del fumetto popolare italiano. Dal giugno 1997 è in vendita il Primo Lotto (nn. 1-6) della Prima Serie (la celebre "Collana Lampo" che uscì la prima volta, con cadenza quindicinale, dal 15 giugno 1961 al 25 novembre 1962), al prezzo decisamente contenuto di £. 36.000. Il secondo lotto, dal costo invariato, è invece disponibile dalla fine del mese di settembre del corrente anno (nn. 7-12). Ricordiamo ai soci dello *Zagor* Club interessati a questa (imperdibile ed irripetibile) iniziativa editoriale, che, previo contatto con l'Editore (o in occasione di mostre e fiere fumettistiche), comunicando nome, cognome e numero di tessera personalizzata, potranno usufruire di un vantaggioso ed esclusivo sconto del 20% su tutto materiale acquistato.

Ricordando, inoltre, che per gli stessi tipi è stata recentemente varata sia la Prima Serie completa de "Gli albi di Tex" (60 albetti di formato "a striscia" riproposti in 20 albi anastatici a colori di 36 pagine ciascuno, formato "Albo d'Oro" di cm. 17 x 24, con elegante cofanetto), sia uno splendido volume cartonato di 240 pagine dedicato a "Il Piccolo Ranger" (con allegato un albo speciale fuori serie di 36 pagine con la storia "Documento segreto" di Decio Canzio e Luigi Mendi, già apparsa sul n. 99 de il Comandante Mark), invitiamo tutti i soci a rivolgersi per ulteriori informazioni, o ad inviare direttamente prenotazioni del materiale (tutto - lo ricordiamo ancora - a tiratura limitata e scontato per gli iscritti allo "*Zagor* Club") al seguente recapito: Editoriale Mercury s.r.l., Via G. Marconi, 6 - 40017 San Giovanni in Persiceto (Bo). Tel. (051) 6810710 / 6810003.

Proseguiamo la nostra panoramica segnalando la pubblicazione di un racconto breve inedito dello Spirito con la Scure (8 tav. a col.), firmato eccezionalmente dalla coppia Nolitta-Ferri, in *Amico Treno*, periodico mensile delle Ferrovie dello Stato - Divisione Trasporto Locale (Anno 6 - n. 6, Ed. Leonardo Periodici s.r.l., Milano maggio 1997, £. 2000; per le modalità di richiesta dei numeri arretrati consigliamo di rivolgersi alla redazione di Corso Magenta n. 24 - 20123 Milano: Tel. (02) 72439269-460-295; Fax (02) 72439355-464-280; E-mail redazione.amicotreno@galactica.it). Già nota ai collezionisti di fumetti per aver pubblicato tre cicli di storie brevi inedite dedicate agli eroi bonelliani, di cui l'ultimo si è concluso lo scorso giugno con un episodio di Dylan Dog, la rivista delle FFSS, (dapprima distribuita gratuitamente presso le stazioni ferroviarie italiane o su abbonamento ed oggi in vendita presso le edicole delle stazioni stesse) ha stavolta per protagonista l'eroe di Darkwood. Protagonista, in questo caso, della fantasia onirica di un giovane passeggero, desideroso di far breccia a tutti i costi nel cuore di un'avvenente lettrice di fumetti.

Il frontespizio della 3ª serie di inserti di *Amico Treno*.

Ricordiamo inoltre anche la riproposta di una *one-page story* cagionevole (senza titolo) apparsa in *Dime Press - Magazzino bonelliano* n. 16, Ed. Glamour International Production, Firenze maggio 1997, p. 97 (10 vignette in b/n). Realizzata per una delle passate edizioni del Premio di Satira Politica di Forte dei Marmi, da Guido Nolitta e Gallieno Ferri, in questa sparuta *gag*, che potremmo semplicemente intitolare "*Zagor*... incontra Tarzan" (e che presto ripresenteremo poco in D.M.), la creatura bonelliana da noi tutti prediletta, passando disinvoltamente da una liana e all'altra, si scontra (sic!) con il celeberrimo mito letterario di Edgar Rice Burroughs. L'incidente, fortunatamente risoltosi senza danni materiali per i due colossi coinvolti, si trasforma presto in un'animata discussione sull'interpretazione del diritto di precedenza...

Per concludere degnamente queste brevi note informative, ricordiamo il successo riscosso dalla bella mostra "Bonelliana. Cinquant'anni di storia del fumetto italiano", tenutasi recentemente nell'ambito di "Padova Fumetto" (5-19 ottobre 1997). Organizzata dal "Circolo Amici del Fumetto", con il patrocinio dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Padova, l'esposizione ha ripercorso l'intero ciclo di quel colosso editoriale che è oggi la S.B.E. Pure in questa cornice lo Spirito con la Scure è stato protagonista - insieme ai suoi celebri compagni di scuderia - di un'ampia sezione monografica (allestita presso il Caffè Pedrocchi - Piano nobile), forte di tavole originali, pannelli illustrativi ed albi d'epoca. Lo splendido catalogo della mostra, curato con la solita perizia dalla fiorentina Glamour International Production, è un repertorio ricchissimo di dati ed illustrazioni che non può mancare nella biblioteca dei tanti cultori del fumetto targato Sergio Bonelli Editore. ●

Zagor Preview

a cura di Stefano PRESSIONE

Cacciatori di mostri, cervelli criminali, terre lontane, vampiri redivivi, belle ragazze... Mauro Boselli ci svela il futuro dello Spirito con la Scure

È difficile essere un Intrepido Cronista come il sottoscritto. Può capitare di dover compiere imprese quasi impossibili, come ad esempio attraversare Milano nel caldo soffocante d'inizio agosto. Ma l'Intrepido Cronista non si ferma di fronte a niente ed ha già raggiunto le profonde segrete di Via Buonarroti dove ha fissa dimora Mauro Boselli, che s'appresta a svelarci il futuro prossimo dello Spirito con la Scure.

A settembre, dunque, inizierà un nuovo viaggio, articolato in quattro storie collegate fra loro, che vedranno il ritorno in scena di alcuni dei personaggi più amati del *supporting cast* zagoriano, come il capitano Fishleg, sua nipote Virginia e la bella Frida. A questo proposito, Boselli esprime il suo parere su una delle questioni che hanno tormentato per anni i lettori di Zagor, a lungo divisi, rispettivamente, tra i sostenitori dell'affascinante Frida e quelli della giovane Virginia: "Secondo me con Virginia Zagor si è limitato a fare un po' di *petting*. Lei, del resto, era soltanto una ragazzina e poi c'era suo zio, mentre con Frida il nostro eroe è sicuramente andato oltre (le nobildonne austriache come lei erano molto più libere)".

La prima storia del ciclo dura tre albi, è illustrata da Andreucci e si rialaccia alla recente "Vendetta Vudu". I "cattivi" che vi compaiono adorano il dio dell'Oltremondo Maitre Carrefour, come Kraken (la sua versione nella mitologia nordica) e Dagon (il dio del mare di Lovecraft), che è il dio del Male Assoluto. Il riferimento allo scrittore di Providence non è casuale. La storia, infatti, è un dichiarato omaggio alle atmosfere di tre nomi illustri del genere fantastico: Robert Erwin Howard, Howard Philip Lovecraft e William Hope Hodgson.

"Zagor ha possibilità narrative immense" - prosegue Boselli - "_mentre Nolitta, nel modellare l'universo zagoriano, si è ispirato alla sua Grande Avventura (Zane Grey, i B-*Movies* degli Anni Cinquanta, gli eroi a strisce dei *Thirties*), noi, suoi attuali continua-

Studi di Stefano Andreucci per il personaggio di Andrew Cain.

tori, ampliamo il microcosmo zagoriano con la nostra Grande Avventura, autori come Poe (non a caso la versione polinesiana di Maitre Carrefour è TeKe-Li-Li, come l'essere che appare nel "Gordon Pym" e nella recente avventura di Zagor "Hellingen è vivo!"- n.d.r.), Lovecraft, Howard".

In quest'avventura debutta Andrew Cain, un cacciatore di mostri ispirato al Solomon Kane di Howard (dal punto di vista grafico egli è uguale alla versione a fumetti di Kane disegnata da John Buscema). "È un tipo tormentato" - commenta Boselli - "un misterioso vendicatore che combatte i mostri. Il suo cognome si pronuncia come quello del Kane howardiano, trattandosi in entrambi i casi di un riferimento all'affascinante personaggio biblico di Caino (Kane è anche il nome del clone malvagio dell'Uomo Ragno - n.d.r.). Questo non è però l'unico omaggio ad Howard. Le prime trenta pagine della storia hanno per protagonista assoluto Cain, sono ambientate in Africa (come le vicende di Solomon Kane) e sono scritte in puro stile howardiano." C'erano citazioni howardiane - osserviamo inoltre - anche nella storia "Vendetta Vudu", laddove si diceva che Marie Laveau proveniva dalla mitica terra di Songhay. Boselli replica che, secondo lui, nel passato dell'universo zagoriano c'è stata l'Era Hyboriana di Conan e che questo presupposto darà vita a molte altre storie...

"La storia è pure un omaggio" - continua il supervisore zagoriano - "al racconto di Lovecraft "La maschera di Innsmouth": c'è un culto demoniaco, che trasforma in mostri gli abitanti di un villaggio, in questo caso Port Whale, sede del capitano Fishleg. Pur tuttavia, Port Whale, non a caso è situato nel New England (la patria di Lovecraft!), risorgerà, tornando ad essere la vivace cittadina di mare di un tempo. Lo Spirito con la Scure vi arriva chiamato da un messaggio telepatico di Ramath e da lì inizia la sua discesa nell'orrore... L'avventura termina nel Mar dei Sargassi, come nel celebre libro di Hodgson "Naufragio nell'ignoto". Hodgson (del quale ricordiamo "La casa sull'abisso", edito da Fanucci - n.d.r.) è stato anche uno degli ispiratori di Lovecraft con il racconto "I demoni del mare", da cui l'autore di Providence ha preso spunto per elaborare la sua complessa e spaventosa mitologia del terrore. Hodgson ti fa sentire il salmastro, la putredine del mare e spero (con l'aiuto di Andreucci) di riuscire a far provare le stesse sensazioni ai lettori di questa storia".

Dopo la storia di Andreucci, ci sarà quella (ancora di tre albi) disegnata da Laurenti ed in cui Zagor, per la prima volta, si recherà in Europa, precisamente nelle isole scozzesi. Nell'episodio, che vedrà il ritorno di Lord Fraser e Lady M., ci sarà sempre Virginia (che Nat Murdo - redivivo sebbene conciato male - ha rapito e portato in Scozia), ed altre ragazze, poichè Laurenti le sa disegnare molto bene (anche se chi scrive non pensa che il pur bravo autore romano riuscirà a darci una Virginia tanto *sexy* come quella in versione *bondage* tratteggiata da Ferri, nella storia "Il sigillo dell'imperatore"). Non dimentichiamo, inoltre, che in cantiere c'è anche un superalbo gigante (leggi "Zagorone"), firmato da Burattini e Ferri ed incentrato sulla leggenda del sacro Graal, nonché ben tre speciali di Cico, rispettivamente "C. soldato", "C. archeologo" e "C. paladino", tutti su testi (esilaranti) dell'instancabile Moreno Burattini.

Ma torniamo alle novità snocciolate da Boselli: "È già stato detto da Burattini, che Zagor ha origini irlandesi ed io ho in programma una storia sulle sue ascendenze celtiche. Sarà disegnata da Dotti e vedrà il ritorno del druido Kandrax. Zagor non andrà indietro nel tempo fino all'epoca di Chu Chulainn (non userò comunque questo nome per citare un grande eroe celtico, bensì Fingal, che in italiano suona meglio), ma in un magico "altrove". Nella storia di Laurenti, inoltre, comincia una sottotrama che anticipa questa storia. Incontreremo un veggente che rivelerà a Zagor di avere degli antenati mitici nelle leggende irlandesi. Ma forse ho già anticipato troppo...".

Una tavola di Mauro Laurenti da una storia di prossima pubblicazione (testi di M. Boselli).

Seguirannno poi due storie scritte da Burattini (entrambe di due albi e mezzo ciascuna). Nella prima, disegnata da Chiarolla, Zagor incontrerà di nuovo il capitano Honest Joe, per poi passare in Groenlandia. L'avventura si ricollegherà al più recente episodio "Il segreto degli Anasazi". Ancora più interessante, però, si preannuncia l'altra, disegnata dal maestro Gallieno Ferri ed ambientata a New York. Zagor non incontrerà di nuovo Poe, che nel frattempo si è trasferito a Filadelfia (consentendoci di collocare la storia tra il 1838 ed il 1839), ma incontrerà un nuovo, misterioso nemico, un'autentica mente criminale... Seguirà poi la storia in tre albi (disegnata da Della Monica) che vedrà il ritorno di Frida. Cosa puoi dirci in merito? "Vi posso dire che, oltre a Frida, tornerà anche il vampiro Bela Rakosi. Non è morto ucciso da Parkman in "Il ritorno del vampiro", perchè egli è un arcivampiro". D'accordo, ma allora come si uccide un arcivampiro? A questa domanda il brillante *editor* bonelliano si rifiuta di rispondere. Ne comprendiamo bene il motivo...

Sono appena calate le tenebre e Mauro Boselli, trasformatosi in pipistrello, esce dall'ufficio, salutando l'Intrepido Cronista con un grido inumano (ma non meno simpatico!). Anche l'intelligente sceneggiatore è un arcivampiro e meno persone sanno come ucciderlo, meglio è. Magari qualche lettore psicopatico potrebbe non gradire le sue storie e decidere di punirlo... ●

Modesta proposta

È giunta l'ora del "Bonelli Magazine"?

di Giuseppe POLLICELLI

Siccome sono una persona dotata di scarsa fantasia non posso fare a meno di provare un misto di meraviglia e di invidia ogni volta che leggo una nuova storia di Zagor. La meraviglia la suscita in me la constatazione che gli sceneggiatori dello Spirito con la Scure riescono ancora, malgrado sia da quasi quarant'anni che il Signore di Darkwood vive ogni mese le sue rocambolesche avventure, a ideare situazioni e personaggi in grado di catturare l'interesse del pubblico; l'invidia, che è per l'appunto diretta verso Boselli, Burattini, Colombo, Casanova e gli altri, è originata dal fatto che mi piacerebbe essere provvisto di una creatività della quale, come detto, purtroppo non dispongo.

Per poter lavorare con buoni risultati ad un prodotto seriale, tuttavia, avere delle buone idee non è sufficiente: bisogna saper alternare con sapienza i momenti di tensione con quelli di stasi ed utilizzare i personaggi in modo incisivo ma al contempo credibile, cioè senza mai snaturarli. È necessario, insomma, possedere una solida tecnica ed abbinare al talento perizia e applicazione.

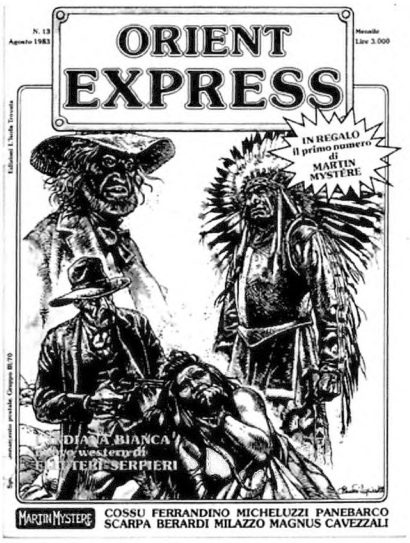
Dal momento che coloro che oggi scrivono Zagor, e in particolare i già nominati Boselli e Burattini, sono indubbiamente forniti delle qualità sopra elencate, non si può che affermare che lo *staff* dello Spirito con la Scure sia costituito da gente in gamba. Analogo discorso va fatto per le altre serie "storiche" di casa Bonelli, ossia Tex e Mister No, senza dimenticare che anche i personaggi di più recente ideazione, da Martin Mystère fino all'ultimo arrivato Napoleone, riservano agli sceneggiatori (così come ai disegnatori) insidie ed ostacoli di non lieve entità.

I tantissimi autori che collaborano con la Sergio Bonelli Editore, alcuni dei quali straordinariamente bravi, molti solamente onesti ma nessuno meno che dignitoso, rappresentano dunque un patrimonio straordinario di cui la casa editrice può e deve andare orgogliosa. Proprio in considerazione delle ragguardevoli capacità evidenziate da chi è alle loro dipendenze, siamo dell'avviso che Bonelli e Canzio, e qui veniamo al merito della nostra "modesta proposta", dovrebbero offrire ai propri sceneggiatori e disegnatori la possibilità di esprimersi nella maniera più libera possibile, così da farne emergere in modo più marcato lo stile, le attitudini e i tormenti. Se è vero infatti che un autore dalla forte personalità riesce a trasmettere qualcosa di sé in qualunque circostanza, finanche se ha a che fare con un personaggio che gli è del tutto estraneo, è innegabile che l'obbligo di sottostare a delle regole formali e di contenuto piuttosto rigide, come sono quelle che i fumetti bonelliani, certuni in misura maggiore di altri, impongono di osservare, impedisce di dare pieno sfogo a ciò che di più profondo ci si porta dentro.

Riteniamo pertanto che la Bonelli, in ragione della sua forza economica e del profondo e sincero amore che il suo proprietario nutre verso il fumetto, sarebbe "moralmente" tenuta ad allestire una rivista-contenitore (che già altrove abbiamo definito "Bonelli Magazine") sulle cui pagine i vari Castelli, Sclavi, Manfredi, D'Antonio, Boselli, Casertano, Venturi, Villa, ecc. ecc. possano dare pieno sfogo alla propria immaginazione senza dover badare a quei vincoli che sono normalmente tenuti a rispettare.

È alquanto probabile che Sergio Bonelli, ancora scottato dalle fallimentari esperienze di *Pilot*, di *Orient Express* e di *Full*, tre riviste peraltro assai diverse tra di loro, abbia pochissima voglia di battere di nuovo la strada della pubblicazione senza personaggio fisso. Il progetto che stiamo proponendogli non avrebbe però nulla a che spartire né con *Pilot* né con *Orient Express* né con *Full*: non si tratterebbe, infatti, di concepire un epigono di *Comic Art* o del vecchio *Intrepido*, bensì una testata (il cui formato potrebbe benissimo essere quello solito bonelliano) sulle cui pagine gli stessi componenti della squadra di Via Buonarroti, la cui ampiezza e il cui ottimo livello abbiamo già sottolineato, siano messi in condizione di realizzare in quasi completa autonomia storie autoconclusive o sviluppantisi per un numero limitato di puntate.

Un'operazione del genere, che ci piace paragonare a quella che negli anni Sessanta sostenne il benemerito Florenzo Ivaldi con *Sgt. Kirk* (non dimentichiamoci che fu grazie ad essa che nacque Corto Maltese), non solo sarebbe motivo di vanto per la Sergio Bonelli Editore e per il suo corpo redazionale, ma risulterebbe probabilmente gradita a un numero non insignificante di lettori e, ne siamo persuasi, gioverebbe molto sia agli sceneggiatori che ai disegnatori, circostanza di cui gli stessi grandi eroi della scuderia bonelliana, a cominciare dal nostro Spirito con la Scure, non potrebbero che avvantaggiarsi. ●



La bella copertina del n. 13 di *Orient Express* (Ed. L'Isola Trovata).

NOVITÀ

COLLANA "I KAZOO"

I due volumi costano lire 5.000 ciascuno. Per riceverli inviare l'importo a: Giuseppe Pollicelli, Via Cave di Pietralata n. 14 - 00157 Roma.

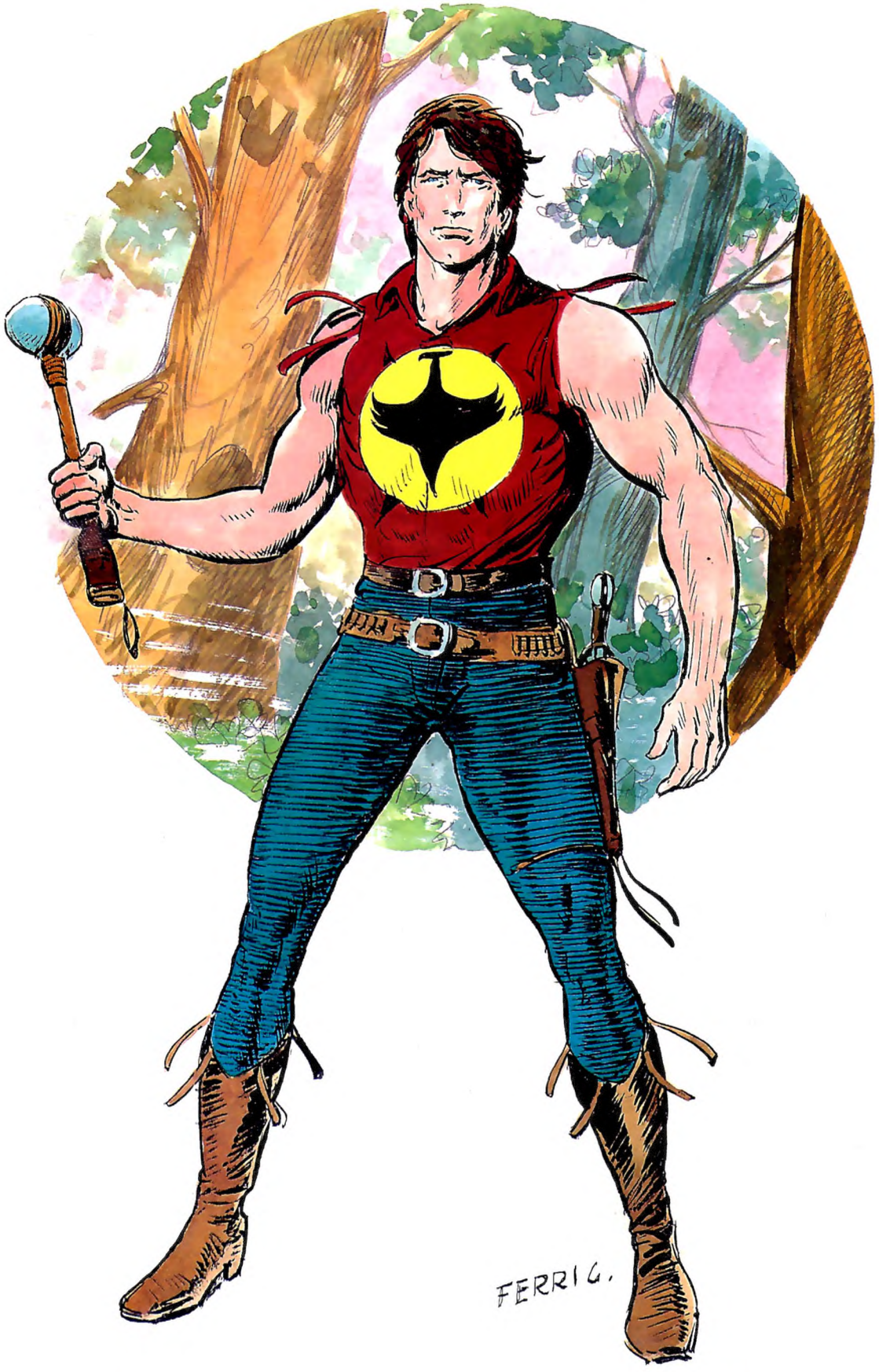
Editoriale Mercury
Via G. Marconi, 6
40017 San Giovanni in Persiceto (BO).
Tel. 051/6810710-6810003
(20% di sconto sull'intero catalogo).

Glamour International Production
Via A. Doni, 28
50144 Firenze.
Tel. 055/352450
(15% di sconto sull'intero catalogo).

LO SCARABEO

Edizioni d'Arte Lo Scarabeo
Corso Svizzera, 31
10143 Torino.
Tel. 011/7716568
(15% di sconto sull'intero catalogo).

Darkwood Gallery



Gallieno Ferri